СТРАНА ИГР

4 ПОСТЕРА
2 НАКЛЕЙКИ
УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК DVD VIDEO

GameLand Magazine
(game)land hi-fun media
9 771609 103003 12051
publishing for enthusiasts

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC || PS2 || PS3 || GAMECUBE || XBOX || XBOX 360 || GBA || N-GAGE || DS || PSP

24#201 | ДЕКАБРЬ | 2005



Call of Duty 2
WWII: Новое дыхание

ХИТ?!
Final Fantasy XII
Безупречная ролевая игра

The Matrix: Path of Neo
Разборки в стиле кунг-фу

208 СТРАНИЦ В НОМЕРЕ

ПЛЮС
Suikoden
Мир истинных рун

Okami
Когда игра становится искусством

HDTV
Что это такое и с чем его едят

Neverwinter Nights 2
Подземелья и драконы снова ждут игроков

The Warriors
Наших бьют!

Ratchet: Gladiator
Ушастый пуфик на тропе войны

МНОГО ВИДЕОРОЛИКОВ PoP3 ищите на диске

ТЕМА НОМЕРА
Вавилон будет разрушен
PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

БАНЗАЙ!
Телесериал «Люпен Третий»: японский ответ бондиане

«ЖЕЛЕЗО»
Подбираем правильные наушники

КОНКУРСЫ!
Выбираем по вкусу: антивирусы или фильмы на DVD!


Акелла
World Racing 2
Предельные обороты
PLAYLOGIC
Каждый,
кто хоть раз
в жизни выжимал в
пол педаль акселератора,
вцепившись в руль спорткара,
обязательно захочет повторить
пережитое. И только World Racing 2
предложит вам для этих целей дюжины
автомобилей от самых известных произво-
дителей, десятки трасс в Италии, Египте и
даже на Гавайях. Стоит ли добавлять, что
система повреждений позволит вдребезги
разбить Lamborghini и Ferrari, а поклонни-
ки ретромобилей смогут поучаствовать в
гонках послевоенных времен!
Особенности игры
• Огромный выбор моделей реально существующих автомобилей, созданных по лицензии концерна Volkswagen
• Гибкая настройка сложности: игра угодит как любителям аркадных гонок, так и поклонникам симуляторов
• Продвинутая система расчета повреждений, реалистичная физика поведения машины на дороге
• Разнообразные режимы многопользовательской сетевой игры
• Несколько десятков детально проработанных трасс
• Возможность тюнинга своего авто
© 2005 "Akella"
© 2005 "Playlogic"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла

ДЕКАБРЬ #24(201) 2005

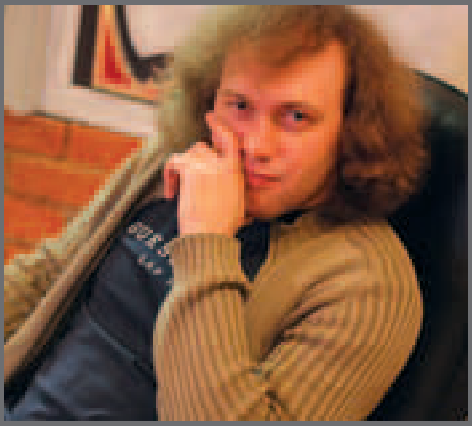
НА СТАРТ!

СЛОВО РЕДАКТОРА

Доброго дня, друзья!

Как по-вашему, чем занимается главный редактор в последние несколько часов, оставшиеся до отправки номера в типографию? Поторапливает редакторов, орет на авторов, комментирует работу дизайнеров, вычитывает какие-то материалы... Все верно, но еще он, как правило, старается придумать СВОЕ СЛОВО, то есть «вынуть» из головы текст, который был бы интересным, легким, на злобу дня, да еще умудриться не скопировать то, о чем писалось месяц назад. Задачка не из легких. Та-а-а-к, что же у нас произошло в этом месяце? Хейт опять не сдал два обзора, вреновские статьи все еще не готовы, Алик до сих пор не приступал к постерам. Хм, все это уже было. Неужели ничего нового? Ах, да, Купер, несмотря на погоревший компьютер, наконец-то сдал все свои комиксы вовремя. Уже прогресс... Нет, не то. Что-то явно произошло совсем недавно. Крутится в голове, не могу поймать. Надо вспомнить. Может, день рожденья? Вроде нет. Наверное, вышла какая-нибудь мегаигра. Ага, уже теплее, что-то из этой области. Очередная супервидеоплата? Нет, видимо, приставка. Да, точно! А какая? PSP должна уже выйти, это я помню, а до PS3 еще далеко. До Xbox 360 тоже... или нет? А ведь точно он, да и Зонт что-то такое писал в своей колонке, вроде, хочет купить и не знает зачем. Есть! Ура! Нашел! Актуально, мощно, интересно! Итак, свершилось, первая из nextgen консолей увидела свет... Ну вот, места больше нет, жаль...

Михаил Разумкин



СТАТУС: Главный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Ragnarok Online

ИГРЫ В НОМЕРЕ

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAME BOY ADVANCE | PSP | DS | N-GAGE



НА ОБЛОЖКЕ

ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ИГР ГОДА, ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ БОЕВИК РАССКАЖЕТ ВАМ О ВОЗВРАЩЕНИИ ПРИНЦА НА РОДИНУ, В ВАВИЛОН. ЕГО ЖДЕТ РАЗОРЕННЫЙ ГОРОД, ГДЕ БЕСЧИНСТВУЕТ АРМИЯ ОТРАВЛЕННЫХ ПЕСКАМИ ВРЕМЕНИ МОНСТРОВ. ДА И САМ ГЕРОЙ НЕ ИЗБЕЖАЛ ЭТОЙ ПЕЧАЛЬНОЙ УЧАСТИ... СМОЖЕТ ЛИ ОН В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ СПАСТИ СЕБЯ И ВЕСЬ МИР ОТ ГЛОБАЛЬНОЙ КАТАСТРОФЫ, И НЕ ОКАЖЕТСЯ ЛИ ЕГО ПОДВИГ НАПРАСНЫМ? PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES ДОСТАТОЧНО СИЛЬНО ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ДВУХ ПРЕДЫДУЩИХ ИГР, ЧТОБЫ МОЖНО БЫЛО С УВЕРЕННОСТЬЮ СКАЗАТЬ – СИКВЕЛ ДОСТОИН ПОКУПКИ. ВЫ ГАРАНТИРОВАННО ПОЛУЧИТЕ СОВЕРШЕННО НОВЫЕ ОЩУЩЕНИЯ И ПРОВЕДЕТЕ НЕМАЛО ПРИЯТНЫХ ВЕЧЕРОВ ЗА ДЖОЙПАДОМ.

ДЕКАБРЬ #24(201) 2005

В НОМЕРЕ



42

FINAL FANTASY XII

ХИТ?!

РОЛЕВОЙ СУПЕРХИТ FINAL FANTASY XII ВСЕ ЕЩЕ НАХОДИТСЯ В СОСТОЯНИИ «НА ГОРИЗОНТЕ», НО ЕГО ДЕМО-ВЕРСИЯ УЖЕ ДОСТУПНА ПРОСТЫМ СМЕРТНЫМ. ДОСТАТОЧНО КУПИТЬ АМЕРИКАНСКУЮ ВЕРСИЮ DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING. /42





В РАЗРАБОТКЕ

МЫ НЕ ЖДАЛИ SEGA RALLY 2006, А ОНА ВЗЯЛА И ПРИКАТИЛА! КАК-НИКАК, ПЕРВАЯ ИГРА СЕРИИ НА PS2. ЧЕМ ЖЕ СМОЖЕТ УДИВИТЬ НАС SEGA ПОСЛЕ ВЯЛОЙ SEGA RALLY НА DREAMCAST? /66

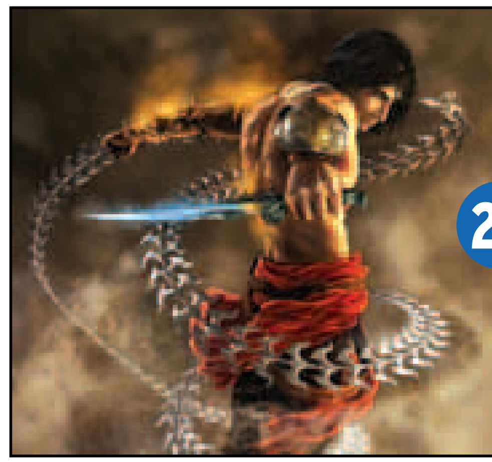
ОБЗОР

THE MATRIX: PATH OF NEO ЗАСТАВИЛ НАС ВСПОМНИТЬ О ТОМ, ЧТО МАТРИЦА ДЕЛАЕТ С НЕПОСЛУШНЫМИ ОФИСНЫМИ РАБОТНИКАМИ И КАКУЮ ПИЛЮЛЮ МОРФЕУС ПРОПИСЫВАЕТ ИЗБРАННЫМ. /136

THE MATRIX: PATH OF NEO – ТО, ЧТО МОРФЕУС ПРОПИСАЛ!

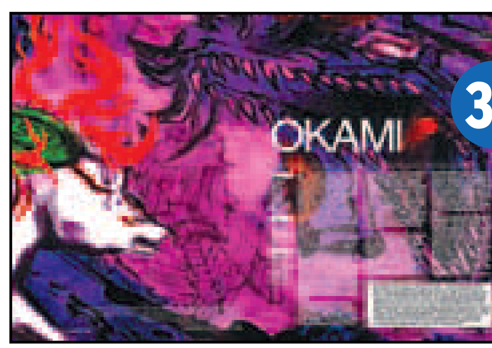
НОВОСТИ

ТЕМА НОМЕРА



26

СПЕЦ



34

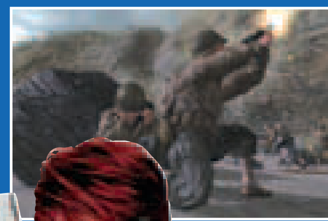
ХИТ?!

СЛОВО КОМАНДЫ



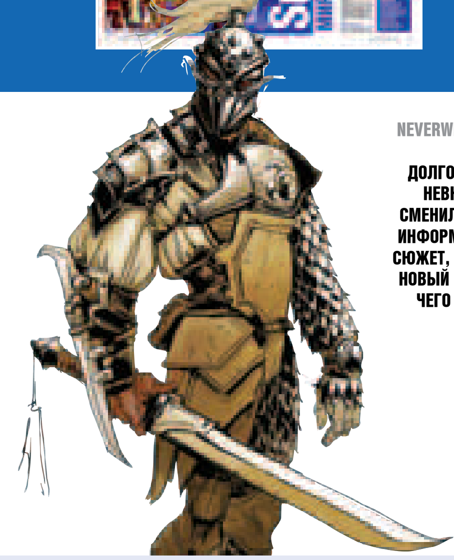
Suikoden: Мир истинных рун

Ролевой сериал Suikoden к своему десятилетнему юбилею неплохо себя чувствует. Вышла Suikoden Tactics (обзор читайте в этом номере), на подходе пятая часть. Вот только чуем мы, прогнило что-то в отделении Konami, занимающемся ролевыми играми. Анализ развития сериала провел наш главный спец по Истинным рунам. /48



Call of Duty 2

Один из самых громких проектов, приуроченных к запуску Xbox 360, является собой образец игры для консолей следующего поколения: великолепная графика, простой, интуитивный геймплей, грамотная «режиссура». Казалось бы, заезженная насмерть тема все так же привлекает игроков благодаря значительным новшествам вроде отказа от «здоровья». /102



NEVERWINTER NIGHTS 2

ДОЛГОЕ МОЛЧАНИЕ И НЕВНЯТНЫЕ СЛУХИ СМЕНИЛИСЬ ОБИЛИЕМ ИНФОРМАЦИИ. НОВЫЙ СЮЖЕТ, НОВЫЕ ГЕРОИ, НОВЫЙ КЛАСС – ЕСТЬ, ЧЕГО ДОЖИДАТЬСЯ.

60

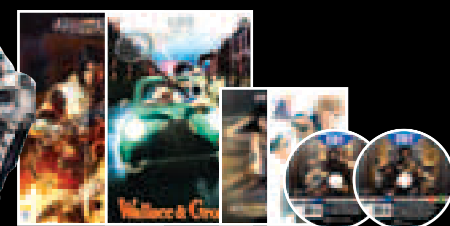
X3: REUNION

ИГРА, ЭВОЛЮЦИОНИРОВАВШАЯ ПРЯМО В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ. ОТРАДА ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ КОСМОСИМОВ И СВОБОДЫ.

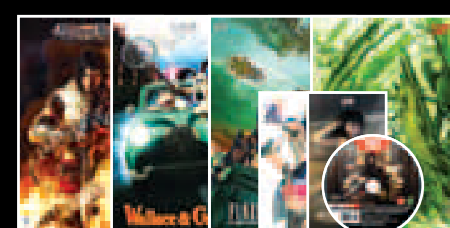
116



КОМПЛЕКТАЦИЯ



НОМЕР С CD
Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD
Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.

В РАЗРАБОТКЕ

ГАЛЕРЕЯ

ОБЗОР

ДАЙДЖЕСТ

PLAYMOBILE

АРКАДЫ

КИБЕРСПОРТ

ОНЛАЙН

ТАКТИКА

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



С ОДНОЙ СТОРОНЫ, НАУШНИКИ ДЛЯ ГЕЙМЕРА – ВЕЩЬ ДАЛЕКО НЕ ПЕРВОЙ НЕОБХОДИМОСТИ, НО С ДРУГОЙ – ИНОГДА БЕЗ НИХ НИКАК НЕ ОБОЙТИСЬ. МЫ РАССКАЖЕМ, КАКУЮ МОДЕЛЬ СТОИТ ПРИОБРЕСТИ, ЧТОБЫ НЕ ЖАЛЕТЬ О ПОТРАЧЕННЫХ ДЕНЬГАХ.

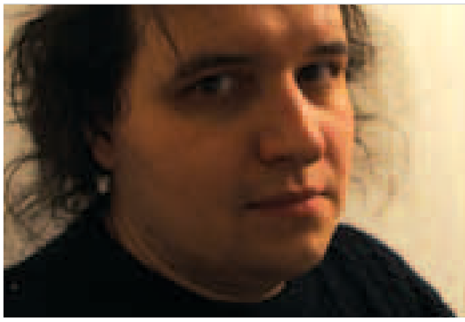
184

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

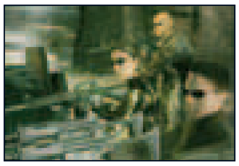
СЛОВО РЕДАКТОРА

С праздником!



Скоро Новый год, если вы запамятовали. А впрочем, в декабре каждый день – как праздник или, как минимум, его ожидание. И ждать осталось недолго, он придет – хотя бы в виде нашего диска. Две демо-версии дают нам с вами возможность окунуться в атмосферу еще не вышедших фильмов – это «Хроники Нарнии» и «Гарри Поттер и Кубок Огня» (кстати, ощущение от книг о Гарри Поттере у меня всегда было таинственно-новогоднее, как от Диккенсовского Рождества), а третья – погонять на такси по городу, подвозя пассажиров. И ведь тоже вполне новогодняя профессия!

Видеообзоры



The Matrix: Path of Neo

«Новая игра о «Матрице», – скажете вы. «Нет, самый лучший в мире beat'em up», – скажем мы! Не верите? Смотрите наше видео, такой боевой системы, как здесь, вы еще точно не встречали!



Call of Duty 2

Самый кинематографичный шутер о Второй мировой возвращается! Украшенный самыми современными спецэффектами и технологиями, но стала ли игра от этого лучше? Смотрите видео.



Ratchet: Gladiator

Новая часть уже давно знакомого всем сериала, правда в этот раз мы не спасаем галактику, а участвуем в подпольном телешоу. Юмор, оружие и разнообразные уровни – прилагаются.



Wallace & Gromit: Curse of the Were-Rabbit

Игра созданная по мотивам любимого многими мультфильма. Такая же веселая, забавная и симпатичная. Хотя и со своими существенными недостатками. Смотрите обзор и решайте, покупать или нет.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

...у наших видеообзоров есть три звуковые дорожки!

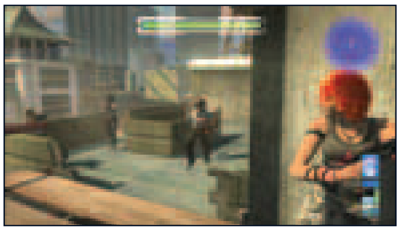
Доводим до вашего сведения: в обзорах игр на dvd-видеочасти есть три звуковые дорожки: собственно обзор, музыкальный трек и оригинальный звук из игры. Поэтому вдоволь наслушавшись рассказов о проекте, вы можете запустить ролик с музыкой.
Хотим также напомнить, что в интервью или «мувиках», посвященных созданию игр, есть отключаемые русские субтитры. Таким образом, ролики могут смотреть даже те, кто плохо знает английский язык.

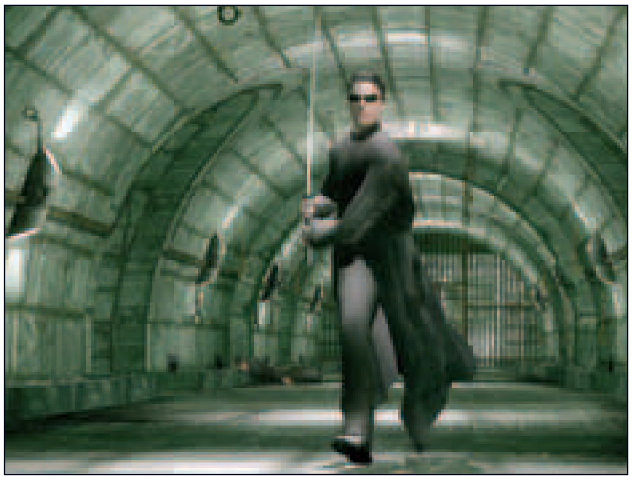
P.S. Если у вас нет звука в роликах, необходимо поменять Beatstream на PCM Audio в настройках звука DVD-плеера.

Обратите внимание

На этот раз особенно больших бонусов, как в 200-м номере, не ждите, но нам всегда есть чем порадовать наших читателей! Например, очередной подборкой видео из игр для Xbox 360, в число которых попал новый трейлер третьей части самого лучшего симулятора бокса на свете – Fight Night: Round 3. Также обращаю ваше внимание на огромное количество трейлеров в разделе «Банзай!» и видеообзор одной из лучших игр месяца – The Matrix: Path of Neo. Ну и любой владелец PC и фанат шутеров не должен пропускать новую модификацию Forgotten Hope 0.7.
Два, да – ДВА гигабайта чистого счастья, а по сути просто напросто новая игра!







Софт

3D Traceroute 2.1.8.18

Добавьте еще одно измерение ставшему привычным определению путей следования пакетов информации в интернете командой traceroute. Теперь все можно увидеть не просто в трех измерениях, но даже в режиме OpenGL!

Hoo WinTail 3.3 Build 548

Программа для просмотра логов с гибкой системой настроек для максимально удобного «ковыряния» в них. Разобраться в логе инсталляции Windows без подобного инструмента – это поистине невыполнимое задание.

Parallaxis Winclip 3.2.2.30

Хотите, чтобы все, что вы копировали в буфер обмена, никогда не терялось? Для этого достаточно установить Winclip, и все, что вы скопировали, будет не только сохраняться, но при желании даже сортироваться.

Safarp 0.5

Как же долго иногда открывается раздел «установка и удаление программ» в панели управления! Все тормозит и тормозит. Зачем же ждать? Воспользуйтесь программой Safarp, отлично умеющей выполнять те же функции.

НОВАЯ ОБОЛОЧКА PC-ЧАСТИ

Какие интересные возможности скрывает наша новая оболочка?

Во-первых, открыв скриншот в галерее, вы можете растягивать и сжимать его, при этом оболочка запоминает размер открытого окна. Поэтому все следующие картинки будут такой же величины. Во-вторых, с помощью двух стрелочек рядом с кнопкой «закрыть» можно откатываться на последний выбранный пункт и возвращаться обратно. Для тех, кто хочет скопировать файлы с нашего диска, предусмотрена функция «открыть в проводнике». Нажав на кнопку, вы попадете в папку, где лежит интересующий вас файл.

Демо-версии



Harry Potter and the Goblet of Fire

В четвертой по счету игре про Гарри Поттера вам предстоит принять участие в турнире Трех Волшебников. Впрочем, зачем я вам все это рассказываю, вы же читали книгу! Добавлю лишь, что со второй части игры становятся все интереснее и интереснее.



The Chronicles of Narnia

Если вы все еще не читали книгу Хроники Нарнии выдающегося английского автора Клайва Льюиса, то самое время это сделать! Причин две – лежащая перед вами демо-версия игры, а также экранизация книги, уже идущая в кинотеатрах. Неужели вам не интересно?



Super Taxi Driver 2006

«Я в таксисты бы пошел, пусть меня научат!» Помните такое? А даже если и нет, то сейчас у вас появился шанс сесть за баранку и на время «примерить» на себя работу таксиста, ежели есть желание. И помните, самое главное здесь – чтобы клиент был доволен!

Моды

Forgotten Hope 0.7

Финальная версия крупнейшей модификации для Battlefield 1942, первоначально создававшаяся как реализм-мод, но в итоге вылившаяся в полноценную игру.
Здесь можно найти несколько десятков карт, сотни видов вооружения и техники, такое разнообразие не часто встретишь в современных разработках.





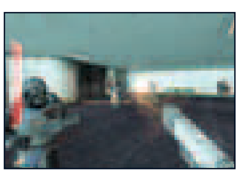


Synergy v.1

Любопытная модификация, схожая с модом Last Man Standing для DOOM 3. Идея Synergy проста: игрокам необходимо отбиваться от многочисленных толп врагов, наседающих на них волнами. То надо отстреливаться от летающих машин, то от толпы Комбайнов с дубинками, есть миссия, где необходимо защитить Алексис от хэдкрабов...







БАНЗАЙ!

На DVD этого номера, помимо четырех традиционных роликов от рубрики «Банзай!», вы также найдете подборку трейлеров лучших аниме, которые будут изданы в России в 2006-2007 годах. В их числе: умное фэнтези Berserk; меха-приключение Full Metal Panic!; философская притча Innocence; сборная солянка Samurai Champloo – и это далеко не все!



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ACTIVISION СНОВА В МИНУСЕ



За полгода убытки издательства достигли $16.8 млн. при доходе в $463.3 млн.

Activision отчиталась за первые шесть месяцев своей деятельности в текущем финансовом году. Доход составил $463.3 млн., что ниже показателей двенадцатимесячной давности на $58.3 млн. Соответственно, снизилась и прибыль; вернее, ее совсем нет – убытки достигли $16.8 млн., хотя годом ранее компания заработала $37.5 млн. За прошедшие три месяца достаточно хорошо продавались игры Ultimate Spider-Man, X-Men Legends II: Rise of Apocalypse и World Series of Poker. В следующем квартале фирма собирается получить не менее $790 млн. в качестве дохода, а по завершении двенадцатимесячного периода эта сумма должна увеличиться до $1.48 млрд. Основные надежды аналитики сейчас возлагают на Quake 4, Call of Duty 2, Gun и The Movies. В отчете также были упомянуты игры Over the Edge и X-Men 3 – появиться они должны, как это и предполагалось, к моменту выхода самих кинолент на широкие экраны. А для PSP готовится порт достаточно интересного вестерн-проекта Gun – он намечен на следующий финансовый год, который начнется 31 марта. ■



КОРОТКО

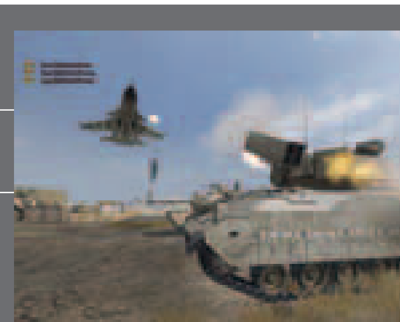
MICROSOFT СООБЩИЛА, что родительская защита на Xbox 360 не будет действовать при работе с играми, предназначенными для ее предшественника, что связано с различными методами кодирования информации.

КОМПАНИЯ MIDWAY ПОДПИСАЛА КОНТРАКТ С АКТЕРОМ ДУЭЙН ДЖОНСОНОМ, по которому внешность последнего будет использована в готовящейся к выходу игре по фильму Spy Hunter. Nowhere to Run должна появиться в продаже для Xbox и PlayStation 2 одновременно с выходом киноленты на экраны кинотеатров, т.е. в середине следующего года.

CRYSTAL SKY PICTURES ПОЛУЧИЛА ПРАВА НА ЭКРАНИЗАЦИЮ ИГРЫ СЕРИИ CASTELVANIA. За основу будет принят сюжет Lament of Innocence. Кресло режиссера займет Пол Андерсон, известный многим по экранизации Mortal Kombat и Resident Evil.

EA ВЫХОДИТ В ОНЛАЙН

Electronic Arts будет распространять свои игры при помощи нового онлайнового сервиса EA Downloader.



Electronic Arts решила последовать примеру многих своих конкурентов и организовать онлайновый сервис по продаже игр. Первым проектом, который можно скачать за деньги при помощи EA Downloader, стало дополнение Battlefield 2: Special Forces, стоимость которого составила $29.99. Следующим по списку идет добавка к симулятору жизни Sims 2 – Holiday Party Pack ($14.99). В будущем планируется распространять при помощи данной системы не только дополнения, но также и полноценные игры, патчи и обновления. Работа EA Downloader аналогична Steam от Valve – однажды оплатив покупку, пользователь может качать игру сколько его душе угодно раз, это отменяет необходимость хранить копию дистрибутива на винчестере. Также предполагается возможность установки на другие зарегистрированные компьютеры, то есть, при смене системы пользователю не придется покупать игру еще раз. К такому способу распространения софта прибегает все больше и больше издателей и независимых разработчиков; многие считают, что именно за ним – будущее. ■

▮ Арт из всех военных игр выглядит одинаково. Battlefield II – не исключение.





БЕЛЫЙ ЯЩИК ВИСНЕТ?

Из США поступило немало новостей о том, что Xbox 360 часто виснет. Оказалось, что виной тому отнюдь не нестабильная операционная система.
Оказывается, к Xbox 360 прилагается весьма массивный блок питания с двумя встроенными вентиляторами. Геймеры чаще всего ставят его куда подальше – чтобы не мозолил глаза, и в итоге у него начинаются проблемы с охлаждением. В случае перегрева блок питания автоматически отключается. Один из геймеров опубликовал на форумах портала GameSpot весьма забавный способ решения проблемы – он подвесил злополучное устройство в воздухе на веревке. Иначе его консоль выключалась каждые двадцать минут.
Представители Microsoft отказались комментировать сообщения относительно блока питания и весьма осторожно объяснили, что Xbox 360 снабжен тремя мощными процессорами, которые во время работы выделяют много тепла. Поэтому пользователи могут обратить внимание на то, что Xbox 360 теплее, чем другие консоли. Это не нарушает требований безопасности, потому как система прошла все необходимые проверки. Что же касается случаев с зависанием, то они являются «единичными», и никаких серьезных проблем сразу со всей партией приставок нет. ■



ИТОГ ДЛЯ N-GAGE

Компания Nokia подвела итоги жизни своей платформы N-Gage и теперь планирует выпуск игр для Symbian OS.

Ансси Ваньоки, глава мультимедиа-подразделения фирмы Nokia, подвел итоги трехлетнего присутствия на рынке игровой платформы N-Gage. На момент запуска планировалось реализовать, как минимум, шесть миллионов устройств. К сожалению, с 2002 года эти планы до сих пор не удалось воплотить в жизнь. Общее количество проданных трубок на данный момент едва ли превышает одну треть от намеченной в начале жизни консоли цифры. Правда, несмотря на явный провал N-Gage, финский производитель не унывает и не собирается уходить из игровой индустрии, только отдельные платформы, заточенные именно под развлечения, выпускать больше не планирует. Отныне все игры будут разрабатываться просто для телефонов, работающих под Symbian OS. Сейчас они занимают внушительную часть мобильного рынка, по всему миру распродано более сотни миллионов подобных телефонов, к концу же третьего квартала 2005 года их количество должно увеличиться еще на 13 млн., при этом около 55% всех этих аппаратов выпустила именно Nokia. Единственная проблема заключается в том, что телефоны серии N стоят не слишком дешево, от $400, что не позволяет рассматривать их в качестве конкурентоспособной игровой платформы. ■



Теперь Nokia сосредоточится на выпуске игр для своих мобильных телефонов.

КОРОТКО

КОМПАНИЯ «БУКА» отныне будет заниматься изданием на территории нашей страны игр Half-Life, Half-Life 2, Counter-Strike и CS: Source. Ранее издательством занималась «Новый Диск», но после разрыва отношений между Valve и Vivendi Universal это стало невозможным.

SONY, которая не так давно приобрела у фирмы Massive технологию динамической рекламы, решила использовать свою покупку по назначению в игре The Matrix Online.

СОВМЕСТНЫЙ ДОХОД, полученный от вышедших в один день DVD-версии Star Wars: Episode 3 и игры SW: Battlefront II, составил $210 млн.

МИРОВЫЕ И МЕСТНЫЕ РЕЛИЗЫ

Компания «Новый Диск» выпустила на территории России Game Boy Micro.

Компания «Новый Диск» сообщила о том, что в России теперь официально продается новая портативная система под названием Game Boy Micro, уменьшенная версия GBA, одной из самых успешных портативных консолей в мире. Естественно, новый представитель платформы поддерживает все игры, выпущенные для его предшественника, только не всегда корректно работают картриджи, оснащенные специфическими сенсорами вроде датчиков света. Стоит похвалить работу «Нового Диска», так как на территории нашей необъятной родины приставка появилась всего на десять дней позже официального релиза, и стоимость ее находится на общеевропейском уровне, то бишь равняется $130.

Раз уж речь зашла о запуске портативных консолей, стоит упомянуть и достижения портативной Gizmondo от Tiger Telematics. Из представленного недавно финансового отчета за полугодие, следует, что за этот срок было заработано всего $1.5 млн., что говорит о не слишком удачных продажах. По-видимому, за три месяца общее количество реализованных в Европе консолей не превысило 5000 штук. ■



▮ Game Boy Micro – отличный подарок на Новый год для любимой девушки. Ну или нелюбимой.

XBOX 360 ОСТАЛСЯ БЕЗ ХИТОВ?

В США вслед за Elder Scrolls IV: Oblivion был отложен и файтинг Dead or Alive 4, что, правда, никак не повлияло на продажи консоли. Несмотря на то что два самых ожидаемых проекта для приставки не поступили в продажу, американцам есть из чего выбирать – на полках магазинов лежит 18 игр для Xbox 360, а около двух сотен проектов для первого Xbox могут быть запущены на новой системе.

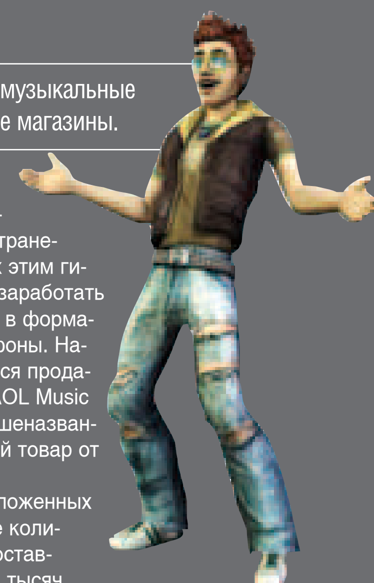


Другое дело – Япония. История с задержками повторяется. Tecmo не успевает доделать даже японскую версию файтинга, а From Software перенесла релиз Enchant Arm на январь. Конечно, подождать несколько недель – не проблема, но стоит ли покупать приставку ради шести игр? Полный список таков: Every Party, FIFA 06, Ridge Racer 6, Need for Speed: Most Wanted, Perfect Dark Zero и Tetris: The Grandmaster Ace. Более того, японский Xbox 360 поддерживает лишь десяток с лишним игр для старой консоли Xbox..

Ранее Microsoft пообещала хотя бы со второй попытки покорить рынок Страны восходящего солнца и заручилась поддержкой крупных местных издателей и разработчиков. Однако стартует консоль с едва ли не худшей линейкой, чем Xbox в свое время. ■

EA ТОРГУЕТ МУЗЫКОЙ

Компания Electronic Arts отныне будет продавать музыкальные композиции из популярных игр через онлайновые магазины.



Компания Electronic Arts объединила свои усилия с Nettwerk Music Group для запуска нового подразделения EA Recordings. Его основной задачей станет распространение музыки из известных игровых проектов, выпущенных этим гигантом индустрии. Таким образом, EA вновь попытается заработать на честных пользователях, предлагая им не только треки в формате MP3, но и мелодии для установки на мобильные телефоны. Надо сказать, что до Electronic Arts еще никто не догадывался продавать музыку из игр на манер iTunes, MSN, Yahoo Music, AOL Music и им подобных онлайновых магазинов (кстати, в вышеназванных «торговых точках» новый товар от EA также появится).



Большая часть предложенных композиций, общее количество которых составляет более трех тысяч штук, не являются эксклюзивом от Electronic Arts. Это всего лишь песни известных исполнителей, закупленные в свое время для игр, чем занимается, если интересно, другое специализированное подразделение – EA Trax. ■

КОРОТКО

В КОНСОЛИ REVOLUTION ТАКЖЕ БУДЕТ ИСПОЛЬЗОВАНА «РОДИТЕЛЬСКАЯ ЗАЩИТА», которая должна ограничить доступ несовершеннолетних к играм с нежелательным содержанием.

BLIZZARD ЗАПУСТИЛА СВОЙ ОНЛАЙНОВЫЙ ПРОЕКТ WORLD OF WARCRAFT на территории таких стран, как Тайвань, Гонконг и Макао. Разработчики надеются заполучить еще, как минимум, 800 тыс. подписчиков.

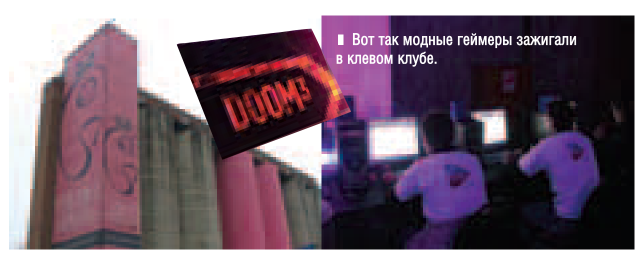
ЗА ПРОШЕДШИЕ ПОЛГОДА КОМПАНИИ SEGA-SAMMY УДАЛОСЬ ЗАРАБОТАТЬ $209 МЛН., из которых прибыль составляет $120 млн. Кстати, до этого предполагалось, что доход не превысит $151.5 млн.

ИГРАЕМ С INTEL!

23 ноября компания Intel провела игровое мероприятие «Живи в игре!» в одном из самых интересных и модных развлекательных центров Москвы – «Gaudi Arena». Это гигантский ночной клуб, расположенный на территории Савеловского складского комплекса в перестроенном здании бывшего элеватора и способный одновременно вместить до 7000 человек.

В клубе были организованы три игровые зоны – для любителей 3D-шутеров с игрой Doom 3, для фанатов гонок с игрой Colin McRae Rally 05 и зона для поклонников стратегий с игрой «В тылу врага». Первые две зоны были укомплектованы 40 компьютерами на базе процессоров Intel Pentium 4 с технологией Hyper-Threading, а последняя состояла из 28 ноутбуков на базе платформы Intel Centrino. Каждый посетитель мог принять участие в любом из состязаний неограниченное количество раз, причем совершенно бесплатно. Победители получали призовые очки, которые в конце мероприятия принесли чемпионам в каждой категории ценные призы от Intel. Помимо виртуальных баталий, все присутствовавшие могли принять участие в настоящем пейнтбольном матче и в заездах на картинге, для чего в клубе имелись две специально организованные площадки. В перерывах между боями и заездами можно было отдохнуть в баре или на танцполе, где гостей развлекал ведущий вечера Оскар Кучера.

Для Intel проведение мероприятия подобного профиля было в новинку. До этого момента единственное, что напрямую связывало Intel и игры, было присутствие корпорации на КРИ. Пожалуй, на наших глазах происходит изменение имиджа компании, который становится более дружелюбным по отношению к играющей аудитории. Что ж, посмотрим, удастся ли Intel сделать этот игровой праздник столь же постоянным, как Intel Developers Forum. ■



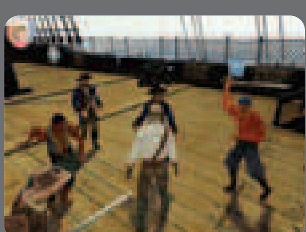
▮ Вот так модные геймеры зажигали в клевом клубе.

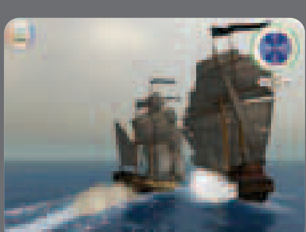
«АКЕЛЛА» РАСТЕТ И РАЗВИВАЕТСЯ

Компания «Акелла» сообщила об организации двух новых подразделений, а также поделилась подробностями относительно сотрудничества с новыми акционерами.



«Акелла» и «Корсары» – понятия неразделимые





Развитие российского сектора мобильного игрового рынка продолжается. Вслед за Nival, «Акелла» решила получить свой кусок от этого пирога. Руководством компании было принято решение об организации нового подразделения «Акелла Мобайл», основная деятельность которого будет заключаться в разработке и издании проектов, рассчитанных на пользователей сотовых телефонов. Первым станет своеобразный порт одной из самых популярных игр этой фирмы «Корсары», когда именно он выйдет – пока не известно.
Однако на этом расширение фирмы не закончилось: был открыт еще один отдел «Акелла Онлайн». Как несложно догадаться, в его обязанности будет входить развитие российского онлайнового рынка. Вовсю идет адаптация EverQuest II для наших соотечественников, а в следующем году выйдут «Корсары Онлайн», также известные как Pirates of the Burning Sea.
В прошлом номере мы вам сообщали, что солидная доля была выкуплена фирмами Intel и Quadriga Capital Russia (основные инвесторы фонда – Европейский банк реконструкции и развития и Международная финансовая корпорация). Полученные средства, как мы видим, уже идут на развитие фирмы. Помимо организации новых отделов, планируется расширить список высококачественных проектов как для PC, так и для приставок следующего поколения. Со стороны Intel, кроме финансовых вливаний, будет оказана техническая помощь по эффективному использованию многоядерной архитектуры Intel в готовящихся к выходу играх «Морской охотник», «Капитан Блад» и «Корсары 3», а также переносу игры «Капитан Блад» на платформу Entertainment PC, которая позволяет игроку использовать пульт или геймпад для управления игрой вместо традиционных мыши и клавиатуры и, таким образом, играть, «сидя на диване». ■

МИЛЛИОН СОБАК ДЛЯ NINTENDO



Симулятор домашнего питомца Nintendogs разошелся в Европе тиражом в миллион копий. Nintendo опубликовала последние данные о продажах в Европе консоли Nintendo DS и ключевых проектов для нее. За менее чем два месяца, прошедшие со дня старта Nintendogs (7 октября), продажи составили более миллиона копий. Это увеличило интерес и к самой приставке – еженедельно в Старом Свете появляется более 100 тысяч новых владельцев Nintendo DS. Новый всплеск ажиотажа по поводу двухэкранной системы ожидается с релизом Mario Kart DS и стартом онлайнового сервиса.
К слову, Nintendo предлагает приобрести комплект из Nintendo DS и Mario Kart DS, сэкономив пару десятков долларов. ■

НЕВЕРОЯТНОЕ УЖЕ РЯДОМ

Новая технология amBX, анонсированная Philips, позволит прочувствовать атмосферу происходящего на экране.

Компания Philips, не интересовавшаяся играми со времен выпуска своей неудачной консоли CD-i в начале 90-х годов прошлого столетия, представила инновационное устройство, позволяющее игроку прочувствовать все прелести виртуального мира. Ею была придумана новая технология, получившая название amBX. Даже страшно представить, как все это будет работать, но Philips обещает нам полное соответствие домашней обстановки тому, что на данный момент происходит на экране. Добиваться этого она собирается при помощи использования не только неких передовых источников звука, но и динамически изменяющегося освещения, реализуемого сверхъяркими диодами, обогревателей, повышающих/понижающих температуру в комнате, вентиляторов, создающих воздушный поток соответствующей мощности и направления, и многого другого. В действии этот агрегат будет продемонстрирован лишь в мае следующего года на очередной E3 в Лос-Анджелесе. Пока трудно предположить, во сколько может обойтись подобный комплект для погружения в игры, но будем надеяться, что Philips все же удастся добиться приемлемого соотношения функциональности и цены. ■



Хорошо быть геймером будущего? Для этого надо перестать получать зарплату прошлого.

ГЕРОИ ПРОШЛЫХ ЛЕТ

Nintendo запатентовала в США новую технологию, которая, судя по всему, будет использована в консоли Nintendo Revolution.
Если помните, Сатору Ивата на E3 2005 пообещал, что Revolution сможет запускать игры от NES, SNES, Nintendo 64 и GameCube. В первых трех случаях файлы с образами картриджей будут выкладываться в Сеть или же на диски для Revolution. Для их хранения в консоли предусмотрена флэш-память на один гигабайт. Судя по поступившей сейчас информации, в Revolution собираются встроить удобный менеджер ретро-игр, сортирующий их по сериям и выводящий на экран описания каждой.
Игры для NES и SNES будут эмулироваться одним лишь центральным процессором, более новые задействуют еще и графическую систему от ATI. В заявке на патент также указано, что для некоторых игр будет предложен дополнительный контент – например, в них появятся новые персонажи, а качество графики улучшится. Если второе вполне может быть реализовано и без модификации кода игры, то первое потребует его значительной переработки. А это значит, что Nintendo собирается уделять большое внимание этой функции своей консоли.
Nintendo Revolution будет официально представлена 9 мая 2006 года, в 9:30 утра по времени Лос-Анджелеса. Пресс-конференция пройдет в кинотеатре Kodak Theatre в Голливуде. Журналисты «Страны Игр», как обычно, посетят ее и первыми расскажут обо всем нашим читателям. ■

СТАРТ XBOX 360

22 ноября в США начались продажи Xbox 360. Ярые поклонники видеоигр выстроились в очереди у магазинов.

Очередной запуск новой консоли прошел вполне традиционно – компания отрапортовала о невиданном успехе, все консоли раскуплены. В штате Вирджиния на местное отделение Electronics Boutique было совершено разбойное нападение – угрожая оружием, «геймер» вынес два Xbox 360 и скрылся. Впрочем, никто не пострадал, а злоумышленник вскоре был найден. Microsoft отметила запуск пышной двухдневной вечеринкой в Калифорнии, получившей название Zero Hour. На нее были приглашены 3000 геймеров со всех концов страны – победителей различных конкурсов.

Впрочем, нам куда интереснее планы компании относительно Старого Света. Представители Microsoft подтвердили, что для запуска в Европе компания подготовит 300 тыс. консолей. Скорее всего, все они будут распроданы в первые же дни, как это уже произошло в США. В магазинах там консоль уже не достать, а на сетевых аукционах за нее просят до 900 долларов притом, что официальная цена составляет всего $399. Аналитики сообщают, что всего в США в продажу поступило от 500 до 700 тыс. Xbox 360. Microsoft надеется за первые три месяца продать по всему миру от 2.5 до 3 млн. Xbox 360, а к концу 2006 года увеличить эту цифру до 10 млн. Однако, как считает Билл Гейтс, исход войны консолей будет решен лишь в 2007 году, когда PlayStation 3 и Xbox 360 войдут в полную силу. Интересно, что Revolution от Nintendo он вовсе не считает конкурентом и не упоминает о ней в своих рассуждениях о будущем индустрии. Господина Гейтса ничуть не обескуражила неспособность оригинального Xbox завоевать заметную долю рынка (консоли досталось лишь 18%). По его словам, даже если Xbox 360 не сможет выиграть новую войну, его компания не уйдет с рынка и уж с третьей попытки точно победит соперников.

Когда вы будете читать эти строки, Xbox 360 уже поступит в продажу в Европе и, скорее всего, в России. Цена на версию с урезанной комплектацией составит 209 фунтов, полную – 279 фунтов. Таким образом, российским поклонникам консолей семейства Xbox стоит откладывать сумму в районе 400-500 долларов США. ■



КОРОТКО

РАЗРАБОТЧИКА ПОПУЛЯРНОЙ MMORPG ULTIMA ONLINE, Ричарда Гэрриота, включили в зал славы AIAS, в котором уже числятся Питер Молине, Джон Кармак, Сид Мейер, Уилл Райт и Ю Судзуки.

В MMORPG R.O.S.E. ONLINE В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ будет проведен конкурс с призовым фондом в $1.24 млн.

BUSINESSWEEK СООБЩАЕТ О ТОМ, ЧТО MICROSOFT ТЕРЯЕТ $126 на каждой проданной консоли Xbox 360. Дело в том, что производство системы обходится в $470, еще $55 стоят аксессуары, входящие в комплект поставки.

ИГРЫ ОТ CAPCOM

Японское издательство поделилось некоторыми данными о продажах своих ключевых проектов в 2005 году.

Resident Evil Outbreak File #2 (PS2) приобрели 200 тыс. человек в США и столько же в Европе, невзирая на разгромные рецензии в прессе. Оригинальный боевик Killer 7 (PS2, GC) провалился в Японии (12 тыс. копий), но пользовался успехом в США (150 тыс.) и Европе (100 тыс.). Данные о Devil Kings (PS2), клоне Dynasty Warriors, есть пока только для Страны восходящего солнца – 190 тысяч. Проект Darkwatch (PS2/XB), повествующий о нелегкой жизни американских вампиров, Capcom утянул из-под носа Sega Sammy, и не прогадал. На родине его приобрели 340 тыс. геймеров. Наконец, по всему миру в 2005 году разошлось еще полмиллиона копий игр сериала Mega Man.
Прогнозы на будущее компания строит весьма радужные. Версия Resident Evil 4 для PS2 просто обязана стать дважды платиновой (2 млн. копий по всему миру), а Onimusha: Dawn of Dreams (PS2) прочат результат в 1.3 млн. ■

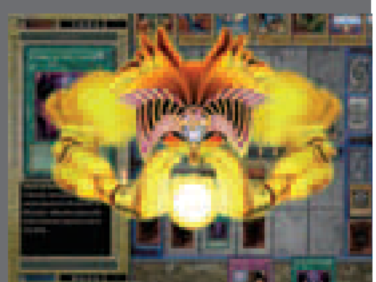


■ Без движка Unreal третьего поколения нынче не обойтись.

KONAMI БОГАТЕЕТ

К концу текущего года Konami планирует получить $2.3 млрд., а также провести серьезную реструктуризацию своих подразделений.

Всего лишь за полгода активной деятельности компании Konami удалось получить доход в размере $1.01 млрд., что на $30 млн. превышает прошлогодние показатели за аналогичный период. О чистой прибыли, к сожалению, ничего не сообщается. Неплохо продавались игры сериала Pro Evolution Soccer, Mah-Jong Fight Club и Yu-Gi-Oh! Online. К концу текущего финансового года планируется заработать как минимум $2.3 млрд., которые должны обеспечить Metal Gear Solid 3: Subsistence и Suikoden V для PlayStation 2, Metal Gear Ac!d 2 для PSP и многие другие проекты. Кстати, в этом году фирму ожидают серьезные изменения, предполагающие реструктуризацию и объединение нескольких подразделений. Произойдет слияние Konami Corporation с Konami Digital Entertainment в единый холдинг под названием Konami Corporation, который возьмет на себя разработку и издание игр на территории Японии. Помимо этого, также будут объединены в одну студию Konami Sports Life и Konami Sports. Подробнее о реструктуризации станет известно после встречи акционеров, которая должна состояться 26 января 2006 года. ■



■ Вот на этом Konami и зарабатывает большую часть своих денег.



■ Снейк и его боевые обезьяны победят спецназ ГРУ!

НОВОСТИ ОТ ATARI

За прошедшие пару недель Atari успела приобрести новый движок, пополнить совет директоров и начать судебное разбирательство с бывшим партнером.

Компания Atari осчастливила нас сразу тремя крупными новостями. Во-первых, ею, по примеру Bioware, VU Games, Sony Computer Entertainment и многих других фирм, был подписан договор с Epic, по которому она получит в свое распоряжение сверхпроизводительный движок Unreal 3 Engine для использования в будущих проектах для PC и платформ следующего поколения. Интересно, что Atari в недалеком прошлом разорвала долгие партнерские отношения с этой фирмой, уступив права на издание игр сериала Unreal компании Midway. Видимо, конфликт уже исчерпан.
Во-вторых, серьезные изменения коснулись директорского состава бывшей Infogrames, который пополнился тремя новыми людьми. Первым оказался Рональд Бернард, основатель NFL и управляющий Viacom. Отныне он будет занимать пост главы ревизионного комитета. Другой – исполнительный и финансовый вице-президент Metro-Goldwyn-Mayer Майкл Корриган, который займет аналогичную должность в Atari.
И последним крупным событием оказалось судебное разбирательство, начатое создателем прибыльных серий RollerCoaster Tycoon и Transport Tycoon. Он обвинил издательство в невыплате причитающихся ему денег. По его словам, вследствие многих нарушений, со $180 млн. дохода, который принесли игры, ему недоплатили порядка $4.8 млн. (стоит заметить, что до этого он получил за них примерно $30 млн.). ■

КОРОТКО

ЯПОНСКИЙ ХОЛДИНГ SOFTBANK GROUP ОРГАНИЗОВАЛ ФОНД по поддержке местных разработчиков MMO-игр, его бюджет составил $84 млн.

СТУДИЯ MISTWALKER ОТРАПОРТОВАЛА: РОЛЕВАЯ ИГРА ДЛЯ XBOX 360 под названием Blue Dragon готова на 40%. В продажу она поступит к концу 2006 года.

WORLD OF WARCRAFT И ДЕТИ

Китайское новостное агентство Синьхуа сообщает, что родители 13-летнего мальчика, спрыгнувшего с крыши здания и разбившегося насмерть, обвинили в этом Blizzard и ее игру World of Warcraft. Якобы он пытался повторить сцену из игры. Всего в Китае насчитывается более 1.5 млн. поклонников этой MMORPG – треть от общего числа подписчиков.
Blizzard никак не прокомментировала это событие, однако буквально на следующий же день была представлена новая система, позволяющая родителям контролировать своих детей, засидевшихся за игрой. Для этого достаточно зайти на сервер с аккаунта ребенка, установить пароль, а затем сочинить расписание – указать время, когда геймеру будет позволено выходить в мир World of Warcraft. Есть несколько стандартных вариантов – например, «только по выходным» или «каждый вечер». Можно принудительно отключать ребенка от сервера каждый час, чтобы он мог немного отдохнуть. Обойти ограничение не получится – оно будет действовать на всех персонажей, которые зарегистрированы с этого аккаунта. Звучит вполне солидно, правда? ■



Акелла
Совершенные убийцы
GENE TROOPERS
В новой войне, бушующей во вселенной, самыми опасными войсками стали отряды генетических воинов. Наделенные сверхчеловеческими способностями, бойцы захватывают подходящих существ и превращают их в совершенных убийц. Главный герой узнал об охотниках за генами, лишь потеряв в результате чудовищного эксперимента свое тело и став одним из них. В довершение всего, у него отнимают единственного дорогого человека – родную дочь. Переполненный жаждой мести, герой поворачивает вложенное в его руки оружие против своих создателей.
CAULDRON
PLAYLOGIC
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ!
- Шесть различных миров, населенных уникальными расами, каждая из которых обладает собственными обычаями и технологиями
- Огромный выбор вооружения и боевой техники
- Совместные боевые действия с союзниками
- Наличие режима замедления времени
- Нелинейный сюжет, развитие которого зависит от действий и поступков игрока
- Несколько типов многопользовательской игры
- Новаторская система развития навыков персонажа
© 2005 "Akella", © 2005 "Cauldron", © 2005 "Playlogic"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
ВИДЕОЛЕНД
СОЮЗ
Акелла

АРКАДНЫЕ АВТОМАТЫ ЕЩЕ ЖИВЫ

Sega выкупила акции обанкротившейся в прошлом году крупнейшей сети игровых автоматов на территории США.

Суперпопулярные в Японии аркадные автоматы не вызывают в душе среднестатистического западного геймера никакого трепета. Именно по этой причине GameWorks L.L.C., одна из крупнейших сетей игровых автоматов в США, в прошлом году в полной мере испытала на себе действие знаменитой одиннадцатой главы о банкротстве, разорившись в пух и прах. Но, как говорится, мир не без добрых людей – Sega решила



возродить в Америке аркады и выкупила все акции GameWorks. Отныне японская компания будет заниматься реконструкцией сети в целом. Для начала запланировано серьезное обновление набора автоматов, в дальнейшем же будет в корне пересмотрена и приведена в надлежащий вид финансовая политика приобретенной компании. Напомним, что GameWorks основала Sega Enterprises и Universal Studios еще в 1996 году и, в принципе, вполне неплохо себя чувствовала до последнего времени, но слишком низкий доход и вялое обновление игрового парка сделали свое дело. ■

КОРОТКО

СТУДИЯ Q ENTERTAINMENT отложила релиз боевика Ninety Nine Nights для Xbox 360 до 12 января.

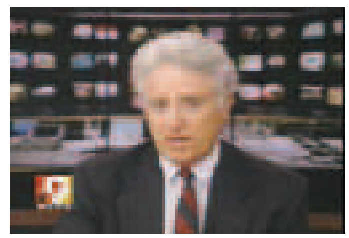
ХИДЕО КОДЗИМА сообщил, что работает над новым проектом для PSP, который будет поддерживать мультиплеерный режим на шесть участников.

В «ПОКЕМОНАХ» ЗАВЕЛИСЬ ГЛЮКИ

Баг в японской версии Pokemon: Fushigi no Dungeon Blue для DS может случайно стереть сейвы в картриджах для Game Boy Advance. Nintendo уже пообещала бесплатно заменить все глючные копии.
Дело в том, что Nintendo одновременно выпустила сразу две игры из сериала Pokemon – для DS и GBA. Версия для DS умеет считывать данные из картриджа для GBA, если он вставлен в соответствующий слот. Однако проблема в том, что если там случайно окажется другая игра, программа может стереть ее сейв. Nintendo предупреждает, что трагедии можно избежать, просто вытаскивая искомый картридж для GBA, когда захочется погонять своих покемонов. А на 8 декабря намечен релиз обновленной версии Pokemon: Fushigi no Dungeon Blue, где эта ошибка исправлена. ■

ПРАВИТЕЛЬСТВО ПРОТИВ ИГР

Борьба с играми не ослабевает, к ней подключился еще один штат США, а также Германия. ESA же удалось добиться отмены ограничений в Мичигане.



Entertainment Software Association удалось одержать уже не первую победу в дурацкой войне правительства против компьютерных игр. В ходе судебного разбирательства было вынесено решение отменить введение в действие подписанного в Мичигане закона об ограничении продаж игр несовершеннолетним под угрозой штрафа в размере от $5 до $40 тыс.
Если бы суд все-таки не удовлетворил этот иск, то уже сейчас тамошние геймеры могли бы остаться без игр. Единственная проблема заключается в том, что в остальных частях США не хотят мириться с существующей системой и стараются установить свои законы. Так, штат Делавэр рассматривает похожий законопроект и, судя по всему, готовится его принять, правда, там все-таки не рассчитывают на организацию собственных комиссий по выставлению рейтингов и полагаются на честность ESRB. Кстати, совсем недавно эта ассоциация провела интересный тест, доказывающий эффективность их системы оценок. Были приглашены четыре сотни независимых участников, каждому из которых были продемонстрированы ролики из различных игр. Затем предлагалось поставить собственную оценку увиденному. Как и ожидалось, подавляющая часть ответов в точности совпала с выставленными в свое время рейтингами самой ESRB. Таким нехитрым способом удалось доказать, что критикуемая всеми кому не лень система оценки все-таки работает.
Самое интересное, что массовым безумием страдает не только Америка, но и вполне себе спокойная Германия – там тоже появились свои противники игр, которые предложили совсем уж беспрецедентный законопроект, предлагающий запретить продажу на территории страны любых игр, в которых можно наблюдать смертоубийство. В принципе, если его примут, что очень сомнительно, то, по нашему мнению, придется запретить даже Mario, так как убийство ни в чем не повинных черепашек методом прыжка сверху и топтанием обеими ногами – это уж совсем зверский способ.



Самым же злорадствующим нашим читателям мы хотим сообщить, что всеми нами любимому законнику Джеку Томпсону коллеги вынесли квоту недоверия и собираются рассмотреть в суде вопрос о лишении его адвокатской лицензии. Как было заявлено, Томпсон позорит профессию, превращая всю юриспруденцию в массовый цирк. ■

«СПЕЦИАЛЬНЫЙ ДОЗОР» – ДЛЯ ТЕХ, КОМУ ОРИГИНАЛ ПОКАЗАЛСЯ СЛИШКОМ ЛЕГКИМ



Компании Nival Interactive и «Новый Диск» проанонсировали специальную версию игры «Ночной Дозор». Основное отличие специальной версии от оригинала – появление трех уровней сложности. Оригинальная игра попала на «нормальный» уровень. «Сложный» уровень увеличивает количество врагов и делает прохождение игры более сложным ввиду других изменений в игровой механике. А для тех, кто уверен в своих силах, есть возможность опробовать «невозможный» уровень, значительно повышающий количество и силу врагов, ограничивающий восстановление сил ваших героев и имеющий массу других нововведений, направленных на увеличение сложности прохождения. Кроме того, на всех трех уровнях сложности внесены некоторые изменения в баланс и игровую механику, а на двух последних нельзя сохраняться во время боя. «Доводкой» занималась команда Novik&Co, прославившаяся своей хардкорной тактикой «Серп и Молот».
Ну а встроенный в специальную версию редактор карт (и руководство к нему) позволит вам создавать свои карты, придумывать новые задания и миссии. ■


Акелла
KNIGHTS OF THE TEMPLE 2
ТАМПЛИЕРЫ II
ПОРТАЛ ТЬМЫ
Эта игра - продолжение захватывающих приключений магистра Ордена Тамплиеров! Поль де Рак снова вынужден взяться за оружие - ему предстоит в одиночку раскрыть тайну трех древних артефактов и остановить нашествие темных сил. На пути в загадочную древнюю крепость храмовнику придется очистить от монстров покинутые города, неизведанные острова и заброшенные катакомбы. Но чем ближе разгадка, тем явственнее Поль ощущает, что расплачиваться за нее придется болью, кровью и... возможно, собственной душой.
Особенности Игры:
Нелинейный игровой процесс, несколько вариантов концовок
Разветвленная система диалогов для общения с NPC
18 побочных квестов, открывающих новые области и предметы
Система умений и способностей, позволяющая Вам развивать персонажа по своему вкусу
Режим сетевой много-пользовательской игры
PLAYLOGIC
CAULDRON
© 2005 "Akella", © 2005 "PlayLogic", © 2005 "Cauldron"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
ВИДЕОЛЕНД
Akella

ЗАЧЕМ НУЖНА PLAYSTATION 3?

К концу текущего финансового года, т.е. к 31 марта 2006, Sony Computer Entertainment ожидают убытки в размере $90 млн., хотя прежде, начиная с выпуска их первой платформы, игровой отдел всегда оставался в плюсе. Связано это не только с разработкой новой консоли, но и с серьезной реструктуризацией всех подразделений, что потребовало затрат в размере $2 млрд. и

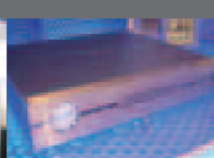


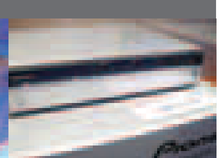


увольнения более чем 10 тыс. сотрудников. Но основной отток доходов все-таки будет связан с выпуском PlayStation 3.

В недавнем заявлении исполнительного директора компании сообщалось, что они будут выпускать приставку себе в убыток, лишь бы популяризировать новый стандарт хранения данных Blu-Ray. Дело в том, что компания вновь рассчитывает продавать консоль не только как игровую платформу, но и в качестве плеера, проигрывающего диски нового стандарта. Похожую ситуацию можно было наблюдать и при запуске второй версии этой приставочной серии, тогда многие покупали PlayStation 2 в качестве дешевого DVD-плеера. Учитывая цену на PS3 и стоимость первых Blu-Ray плееров, которая будет колебаться в районе $1000, можно смело утверждать, что раскупаться новая приставка будет не хуже своей предшественницы. ■







КОРОТКО

ЗАРЕГИСТРИРОВАНА ТОРГОВАЯ МАРКА VIRTUA GOLF. Скорее всего, Sega планирует основать еще один сериал с «Virtua» в название - в дополнение к Virtua Fighter, Virtua Cop, Virtua Tennis и Virtua Racing.

ЙОИТИ ВАДА, президент Square Enix, не исключает того, что Final Fantasy XIII и Dragon Quest IX могут появиться и на PlayStation 3, и на Xbox 360. Окончательное решение будет объявлено на E3 2006 в мае следующего года.

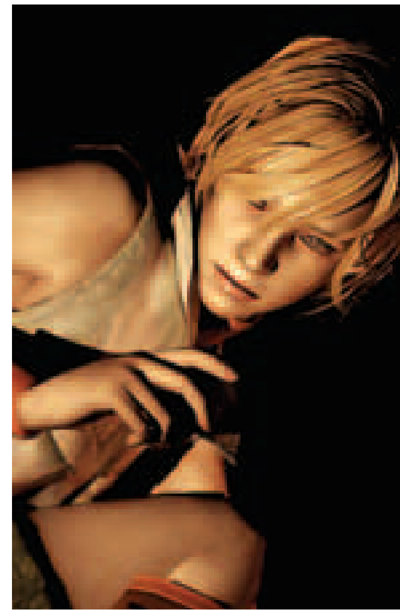
ХИРОФУМИ МАЦУОКА, создатель сериала WarioWare, подтвердил, что работает над новым проектом, который выйдет на консоли Nintendo Revolution.

ЖУРНАЛ FAMITSU сообщает о том, что Масахиро Сакурай, продюсер Super Smash Bros., который покинул Nintendo и основал студию Sora, действительно работает над сиквелом этого файтинга – он предназначен для Revolution.

В МИНИ-ПРЕВЬЮ В 22 (199) НОМЕРЕ была допущена ошибка. Полное название игры от Nival Interactive звучит как «Храбрые гномы: Крадущиеся тени».

NAMCO РАБОТАЕТ над пошаговой стратегией для Nintendo DS. Mage Knight: Destiny's Soldier создается по мотивам настольной игры от WizKids Games.

ИГРОВАЯ МУЗЫКА ПО ВСЕМУ МИРУ



Компания JMP анонсировала первое в истории мировое турне исполнителей музыки из популярных видеоигр. На это ее сподвиг успех концерта Dear Friends: Music from Final Fantasy. Проект получил название Play! A Videogame Symphony и обещает оказаться самым масштабным событием подобного рода. В его рамках прозвучит музыка из двадцати различных игр, а также лучшие мелодии из Dear Friends. Фоном послужит видеоряд, нарезанный из геймплея. Для концертов отобраны следующие хитовые игры и целые сериалы: Final Fantasy, Metal Gear Solid, Shenmue, Silent Hill, Battlefield 1942, Sonic the Hedgehog, The Elder Scrolls III: Morrowind и World of Warcraft.

Арни Рот, главный дирижер и один из руководителей проекта, считает, что Play! A Videogame Symphony привлечет самых разных людей всех возрастов и добьется успеха в крупнейших концертных залах по всему миру. Все подробности о проекте можно узнать на сайте http://www.play-symphony.com.. ■

ТАРАКАНЬИ БЕГА

С 14 октября интернет-холдинг Mail.Ru запустил новое онлайн-развлечение для пользователей – «Тараканьи бега» (http://zhuki.mail.ru). Пользователь заводит себе жуков, тренирует и воспитывает их, а питомцы зарабатывают для себя и хозяина деньги и славу.

Личную команду можно пополнять новыми бегунами, приобретая их в том же Питомнике за виртуальные деньги – багсы, заработанные первыми жуками на Стадионе. Через какое-то время (от 2 до 5 месяцев) карьера жука заканчивается, и хозяин может сдать ветерана в Пенсионный отдел питомника. За жука, отмеченного наградами и регалиями, владельцу положена денежная компенсация, а его память будет увековечена на доске почета. «Популярность онлайновых игр растет с каждым днем, – рассказывает Анна Артамонова, директор по маркетингу и PR Mail.Ru, – но все-таки эта область пока остается развлечением для «продвинутых». Многие пользователи жалуются, что им сложно разобраться в правилах и требуется слишком много времени для понимания сути игры. К тому же, в основе большинства популярных игр лежит тематика войн, оружия и сражений, что оставляет равнодушной почти всю женскую часть аудитории. Нашей целью было создать игру, которая была бы интуитивно понятна и интересна большинству пользователей, и, на мой взгляд, нам это удалось». ■

СОЗДАТЕЛИ DIABLO ОСНОВАЛИ СТУДИЮ

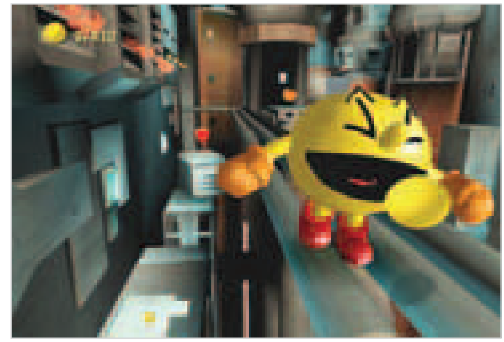
Ветераны Blizzard North стали ядром новой команды разработчиков – Hyboreal Games. Инициативу проявили три деятеля – старший геймдизайнер Эрик Секстон, художник Митио Окамура (известен по первому Diablo) и программист Стивен Ву (работал над Diablo II). Студия Hyboreal Games сосредоточится на проектах для PC, обещает сочинять для них оригинальный геймплей, не уповая на одни лишь технологии. Первый проект под рабочим названием Starfall пока покрыт завесой тайны – неизвестен даже его жанр. Интересно, что Hyboreal планирует сократить расходы на производство, поручив часть проекта «надежному партнеру, с которым уже давно налажено сотрудничество». ■

НАБОР В ТЕСТОВУЮ ГРУППУ

Если вы хотите, чтобы главный редактор ждал именно вашей оценки того или иного материала! Если хотите, чтобы при подготовке очередного номера издания учитывалось и ваше мнение! У вас есть возможность принять участие в создании своего любимого журнала. Предлагаем вам помочь в работе тест-группы «Страны Игр». Что для этого нужно? Просто зайти на сайт http://www.testgroups.ru и после регистрации заполнить предложенные анкеты. Каждая группа работает в течение 6 месяцев. По итогам работы самые активные получат памятные подарки от редакции и возможность появиться на страницах нашего издания! Нам очень важно ваше мнение. Давайте делать журнал вместе! ■







Bounty Hounds | Боевик от третьего лица для портативной консоли вряд ли добьется признания в прессе, но на PSP у него не так много конкурентов.

Company of Heroes | Лучшая стратегия E3 2005, по мнению многих изданий, вскоре доберется до фанатов компьютерных игр.

Pac-Man World 3 | Игра только что вышла на консолях, а вскоре появится и на PC. Она поможет достойно отметить юбилей героя.

ДОЖДАЛИСЬ?

RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

- **Платформа** : PC
- **Издатель:** Midway

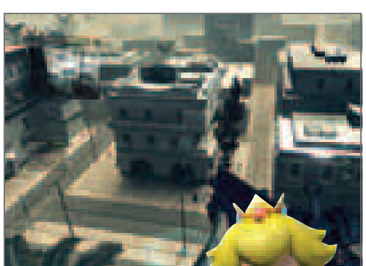
Стратегия в реальном времени, предлагающая взвалить на свои плечи тяготы управления величайшими империями прошлого. Римляне, греки, египтяне и персы схлестнутся в ожесточенной войне, которая определит, кто же будет властвовать на Земле. ■

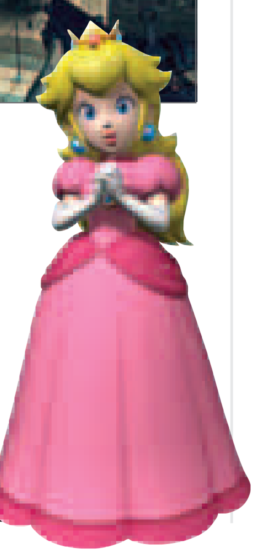


TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

- **Платформа :** PC, PS2, GC, Xbox, Xbox 360
- **Издатель:** Ubisoft

Самая свежая игра (ранее она называлась Tom Clancy's Ghost Recon 3) о приключениях бравых спецназовцев, волей Тома Клэнси участвующих в самых неожиданных конфликтах по всему миру, обещает поправить пошатнувшийся авторитет сериала. ■





Mario Party 7
Не самый плохой эксклюзивный проект для GameCube. Отличная игра для вечеринок, что в свете приближающегося Нового года актуально.

Что такое Zero Tolerance – City Under Fire?

Это переименованный Roll Call. Игра не имеет никакого отношения к Zero Tolerance для Mega Drive. Издатель даже не купил права на ту торговую марку.

PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
31.12	Steamboy	Bandai	США
01.01	* Jaws Unleashed	Majesco	США
01.01	Final Fight: Streetwise	Capcom	США
18.01	* 25 to Life	Eidos	США
27.01	* We Love Katamari	Electronic Arts	Европа
01.02	* George Romero's City of the Dead	Hip Games	США
01.02	And 1 Streetball	Ubisoft	США
01.02	* Commandos: Strike Force	Eidos	США
01.02	Cowboy Bebop	Bandai	США
01.02	Curious George	Namco	США
01.02	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	США
01.02	Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd	Activision Value	США
01.02	* Suikoden V	Konami	США
01.02	Teen Titans	Majesco	США
01.02	* TOCA Race Driver 3	Codemasters	США
01.02	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	США
01.02	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
07.02	EA Sports Arena Football	Electronic Arts	США
14.02	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	США
17.02	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
28.02	* 24: The Game	2K Games	США
28.02	Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	США
28.02	* World Soccer Winning Eleven 9	Konami	США
01.03	* Beatmania	Konami	США
01.03	* Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Square Enix	США
01.03	* Grandia III	Square Enix	США
01.03	* Kingdom Hearts II	Square Enix	США
01.03	* Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	США
01.03	* Okami	Capcom	США
01.03	* Tom Clancy's Splinter Cell 4	Ubisoft	США
07.03	* Shadow Hearts: From the New World	Xseed	США
14.03	* Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	США
01.04	* Bully	Rockstar	США
15.04	Battlestations: Midway	THQ	США
06.05	* Phantasy Star Universe	Sega	США
01.08	* Final Fantasy XII	Square Enix	США
01.08	Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
TBA	Drakengard II	Square Enix	США
TBA	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Европа
TBA	* Hitman: Blood Money	Eidos	США
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	The King of Fighters 2003	SNK Playmore	Европа
TBA	* Wild Arms 4	Xseed	США

GAMECUBE

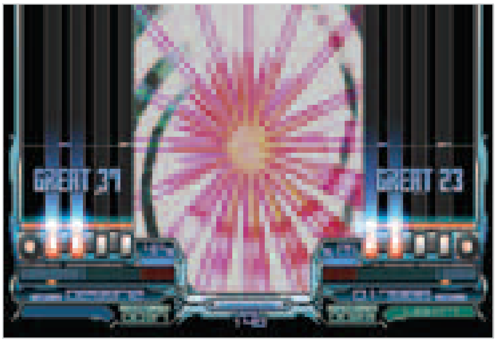
Дата	Игра	Издатель	Регион
16.12	* Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	Европа
27.01	* Mario Party 7	Nintendo	Европа
01.02	Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd	Activision Value	США
01.02	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	США
03.02	* Pac-Man World 3	Namco	Европа
03.02	Curious George	Namco	США
10.02	Disney's Chicken Little	Buena Vista	Европа
01.03	* Tom Clancy's Splinter Cell 4	Ubisoft	США
03.03	FIFA Street 2	Electronic Arts	Европа
31.03	Yoot Saito's Odama	Nintendo	Европа
TBA	* Kirby	Nintendo	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
TBA	* The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Европа

XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.01	DMZ North Korea	VU Games	США
01.01	* Jaws Unleashed	Majesco	США
01.01	Outlaw Chopper	VU Games	США
18.01	* 25 to Life	Eidos	США
24.01	* Painkiller: Hell Wars	DreamCatcher	США
31.01	Bad Day L.A.	Enlight	США
01.02	And 1 Streetball	Ubisoft	США
01.02	Curious George	Namco	США
01.02	Snow	2K Games	США
01.02	Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	США
01.02	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	США
01.02	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
03.02	* Namco Arcade 50th Anniversary	Namco	Европа
03.02	Pac-Man World 3	Namco	Европа
07.02	EA Sports Arena Football	Electronic Arts	США
10.02	Disney's Chicken Little	Buena Vista	Европа
14.02	Final Fight: Streetwise	Capcom	США
14.02	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	США
21.02	* Sonic Riders	Sega	США
28.02	* World Soccer Winning Eleven 9	Konami	США
01.03	Battlestations: Midway	SCi	Европа
01.03	* Commandos: Strike Force	Eidos	Европа
01.03	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	США
01.03	* George Romero's City of the Dead	Hip Games	Европа
01.03	Zero Tolerance - City Under Fire	SCi	США
01.03	TimeShift	Atari	США
01.03	* Tom Clancy's Splinter Cell 4	Ubisoft	США
03.03	* Black	Electronic Arts	Европа
03.03	FIFA Street 2	Electronic Arts	Европа
15.06	Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Bethesda Softworks	США
TBA	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Европа
TBA	* Hitman: Blood Money	Eidos	Европа
TBA	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	* Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse	THQ	Европа
TBA	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа

PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
22.12	* L.A. Rush	Midway	США
01.01	* Jaws Unleashed	Majesco	США
18.01	* 25 to Life	Eidos	США
25.01	Playboy: The Mansion – Party Pack	Arush	Европа
01.02	* Commandos: Strike Force	Eidos	США
01.02	* Company of Heroes	THQ	США



Beatmania | Популярный симулятор диджея выходит на PlayStation 2 в начале следующего года. Зажжем по полной программе?



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth | Проклятье Ктулху пало на разработчиков версии для PC – она откладывается уже в который раз.



Lord of the Rings: Battle for Middle-earth 2 | Продолжение весьма качественной RTS по мотивам «Властелина колец». Клон Warcraft III.

? Когда появятся даты релизов игр для PlayStation 3?

Пока их нет в природе. Сначала Sony Computer Entertainment должна объявить, когда в продажу поступит сама консоль.

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.02	Curious George	Namco	США
01.02	Dungeons & Dragons Online: Stormreach	Atari	США
01.02	* Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	США
01.02	* Rise & Fall: Civilizations at War	Midway	США
01.02	* Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
01.02	Stargate SG-1: The Alliance	Namco	США
01.02	The Apprentice	Legacy Interactive	США
01.02	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	США
01.02	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
02.02	The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Tribune	США
04.02	Snow	2K Games	США
07.02	Galactic Civilizations II: Dread Lords	Stardock	США
07.02	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	США
07.02	* Star Wars: Empire at War	LucasArts	Европа
10.02	Disney's Chicken Little	Buena Vista	Европа
10.02	Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
15.02	* Tabula Rasa	NCSoft	США
17.02	George Romero's City of the Dead	Hip Games	Европа
24.02	* Ghost Wars	Hip Games	Европа
24.02	* Pacific Storm	Buka	Европа
24.02	Specnaz: Project Wolf	GMX Media	Европа
24.02	Tycoon City: New York	Atari	Европа
28.02	Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	США
01.03	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	2K Games	США
01.03	* Prey	2K Games	США
03.03	* The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	Electronic Arts	Европа
10.03	* The Godfather	Electronic Arts	Европа
24.03	* The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	Европа
01.04	Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari	США
12.04	* Bad Day L.A.	Enlight Software	США
01.05	Rise of Nations: Rise of Legends	Microsoft	США
10.05	Age of Conan: Hyborian Adventures	Funcom	США
06.06	Hell Tycoon	Anarchy	США
19.10	Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Games	США
TBA	Battlestations: Midway	THQ	США
TBA	* El Matador	Cenega	Европа
TBA	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
TBA	* Gothic III	JoWood	Европа
TBA	* Hitman: Blood Money	Eidos	США
TBA	Neverend	Dusk2Dawn	Европа
TBA	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
TBA	* Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse	THQ	Европа
TBA	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Европа
TBA	* S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	США

PSP

Дата	Игра	Издатель	Регион
16.12	* The Sims 2	Electronic Arts	Европа
01.01	* Guilty Gear Judgment	Marvelous	США
01.01	* Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	США
03.01	* Def Jam: Fight for NY	Electronic Arts	США
31.01	SpongeBob SquarePants: The Yellow Avenger	THQ	США
01.02	* 50 Cent: Bulletproof	VU Games	США
01.02	Advent Shadow	Majesco	США
01.02	Bounty Hounds	Namco	США
01.02	* Daxter	SCEA	США
01.02	Free Running	Eidos	США
01.02	Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd	Activision Value	США
01.02	* Mortal Kombat: Deception Unchained	Midway	США
23.02	Monster Hunter Portable	Capcom	США
28.02	Neopets Petpet Adventure: The Wand of Fishing	SCEA	США
28.02	Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	США
28.02	* World Soccer Winning Eleven 9	Konami	США
01.03	* From Russia With Love	Electronic Arts	США
01.03	* Metal Gear Ac!d 2	Konami	США
01.03	World Pocket Tour	2K Games	США
01.03	Ys: The Ark of Napishtim	Konami	США
01.06	* Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	США

NINTENDO DS

Дата	Игра	Издатель	Регион
16.12	* Battles of Prince of Persia	Ubisoft	Европа
31.03	* Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Европа
31.12	* Guilty Gear: Dust Strikers	Majesco Games	США
09.01	* Electroplankton	Nintendo	США
10.01	Top Spin 2	2K Games	США
23.01	True Swing Golf	Nintendo	США
27.01	* Mario& Luigi: Partners in Time	Nintendo	Европа
01.02	Ultimate Brain Games	Telegames	США
01.02	Ultimate Card Games	Telegames	США
03.02	Curious George	Namco	США
27.02	* Super Princess Peach	Nintendo	США
09.03	Scurge: Hive	Orbital	США
20.03	* Metroid Prime: Hunters	Nintendo	США
TBA	* Ash: Archaic Sealed Heat	Nintendo	США
TBA	* Final Fantasy III	Square Enix	США

GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
10.02	Disney's Chicken Little	Buena Vista	Европа
15.02	Mega Man Anniversary Collection	Capcom	США
16.12	Street Racing Syndicate	Zoo Digital	Европа
09.01	Top Spin 2	2K Games	США
03.02	Namco Arcade 50th Anniversary	Namco	Европа
10.02	Sudoku	Mastiff	США
24.02	* Wario Ware: Twisted!	Nintendo	Европа
01.03	Ultimate Pocket Games	Telegames	США

XBOX 360

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.01	College Hoops 2K6	2K Games	США
01.01	Top Spin 2	2K Games	США
31.01	* Dead Rising	Capcom	США
31.01	Demonik	Majesco Games	США
31.01	Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
31.01	Test Drive Unlimited	Atari	США
31.01	The Darkness	Majesco Games	США
31.01	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США

* Потенциальный хит;
* Скорее всего, очень даже неплохая игра.;
TBA («To Be Announced») Дата релиза не объявлена.

НА ГОРИЗОНТЕ

DRAKENGARD II

- **Платформа** : PS2
- **Издатель:** Square Enix

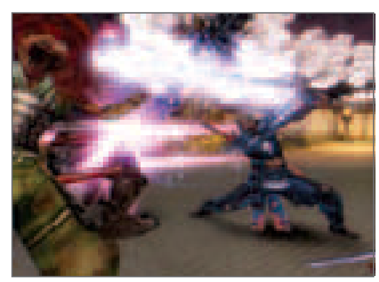
Продолжение гибрида Dynasty Warriors и Panzer Dragoon, судя по всему, не слишком сильно будет отличаться от первой игры. Драконы и рыцари в сияющей броне сразятся с миллионом одинаковых солдат. ■



ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

- **Платформа** : PS2
- **Издатель:** Capcom

Боевик о жизни в Японии после смерти Нобунаги вновь отложен. Причины неизвестны, однако вполне возможно, что компания Capcom решила подождать, пока забудут о Genji: Dawn of the Samurai. ■

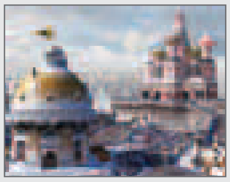


Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
Симулятор боя в городских условиях осчастливит нас в 2006 году.



PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 19.11 – 26.11

игра	издатель
1 Age of Empires III	Microsoft




Описание: Рецензия на популярную стратегию от Microsoft была опубликована в «СИ» пару номеров назад. На Западе ее тоже оценили по заслугам.

игра	издатель
2 Football Manager 2006	Sega
3 Call of Duty 2	Activision
4 Civilization IV	2K Games
5 The Movies	Activision
6 The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts
7 Star Wars: Battlefront II	LucasArts
8 The Sims 2	Electronic Arts
9 Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts
10 Quake 4	Activision

PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 19.11 – 26.11

игра	издатель
1 WWE Smackdown! vs Raw 2006	THQ

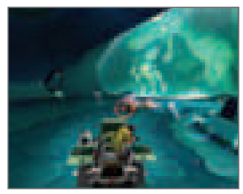
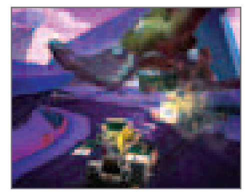



Описание: Обновленная версия лучшего реслинга от THQ сразу после релиза взлетела на вершину британского хит-парада.

игра	издатель
2 Star Wars: Battlefront II	LucasArts
3 Pro Evolution Soccer 5	Konami
4 FIFA 06	Electronic Arts
5 Resident Evil 4	Capcom
6 Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts
7 The Sims 2	Electronic Arts
8 Tony Hawk's American Wasteland	Activision
9 The Matrix: Path of Neo	Atari
10 The Warriors	Rockstar

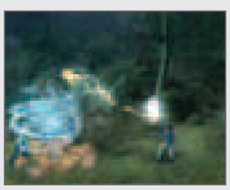
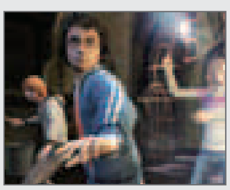
Crash Tag Team Racing




GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 19.11 – 26.11

игра	издатель
1 Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts

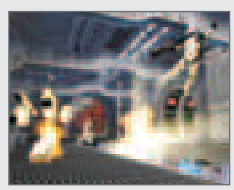
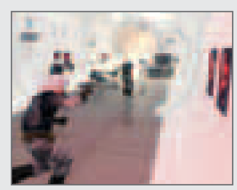



Описание: Очередная игра о приключениях Гарри Поттера вышла на всех платформах, но лишь на GameCube завоевала первое место.

игра	издатель
2 Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo
3 The Sims 2	Electronic Arts
4 FIFA 06	Electronic Arts
5 LEGO Star Wars	Eidos
6 Crash Tag Team Racing	VU Games
7 Tony Hawk's American Wasteland	Activision
8 Dancing Stage Mario Mix	Nintendo
9 Ultimate Spider-Man	Activision
10 Spartan: Total Warrior	Sega

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 19.11 – 26.11

игра	издатель
1 Star Wars: Battlefront II	LucasArts

Описание: Боевик по мотивам «Звездных войн» позволит окунуться в масштабные битвы, хорошо знакомые по третьему эпизоду киноленты.

игра	издатель
2 The Matrix: Path of Neo	Atari
3 Gun	Activision
4 Pro Evolution Soccer 5	Konami
5 The Warriors	Rockstar
6 FIFA 06	Electronic Arts
7 The Sims 2	Electronic Arts
8 Far Cry: Instincts	Ubisoft
9 Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts
10 Ultimate Spider-Man	Activision

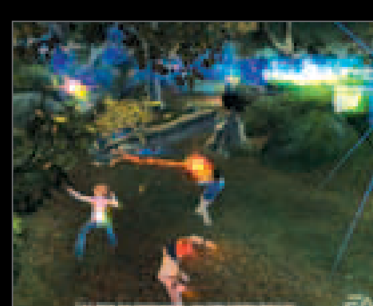
НАШИ КОММЕНТАРИИ

Дебютировавший на днях «Гарри Поттер» продается предсказуемо хорошо. Мы еще не видели игру, но опыт последних лет показывает, что с каждой новой частью приключения юного волшебника становятся все более приличными играми. Наименее успешна версия для PC, что неудивительно – на этой платформе «Гарри Поттер» всегда на полбалла-балл хуже.

Fire Emblem: Path of Radiance для GC уже давно продается в Европе, но почему-то пока не был завезен в Россию. Редакционные фанаты сериала негодуют; к счастью, нам удалось привезти одну копию напрямую из Англии. Рецензию и тактику ищите в следующем номере. К симулятору киностудии The Movies мы относимся слегка настороженно после не вполне удачного Black & White 2. Британские геймеры, однако, не особенно-то раздумывают и скупают игру тысячами копий.

В японском чарте половину позиций занимают игры для DS. Интересно, что логическая игра Noriyuki Trainer Portable для PSP, хоть и попала в десятку, стартовала не очень хорошо. Продажи, судя по всему, будут раз в двадцать меньше, чем у аналогичного проекта для DS.

Интересно, что в российский чарт попала Xenosaga Episode II. В Европе, напомню, вышла сразу вторая часть игры. Вопреки распространенному заблуждению, в России японские ролевые игры продаются очень плохо (за исключением сериала Final Fantasy), поэтому сей факт можно считать весьма удивительным.




ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PS2 07.11 – 20.11

	игра	рейтинг
1	FIFA 06	20
2	Burnout: Revenge	19
3	Tekken 5	18
4	Killzone	17
5	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	12
6	Grand Theft Auto: San Andreas	12
7	SSX on Tour	11
8	Resident Evil 4	11
9	Medal of Honor: European Assault	11
10	Need for Speed: Underground 2	10

PC (BOX) 07.11 – 20.11

	игра	рейтинг
1	F.E.A.R.	72
2	The Sims 2: Nightlife	34
3	Black & White 2	31
4	FIFA 06	22
5	Guild Wars	15
6	World of Warcraft	13
7	The Fall. Последние дни мира	13
8	Battlefield 2	11
9	Восточный фронт. Неизвестная война	10
10	Warcraft 3: Reign of Chaos	10

PC (JEWEL) 07.11 – 20.11

	игра	рейтинг
1	Мадагаскар	25
2	Worms 4	22
3	Вивисектор. Зверь внутри	16
4	Barbie. Показ мод	14
5	Doom 3	13
6	The Fall. Последние дни мира	12
7	Восточный фронт. Неизвестная война	12
8	Губка Боб квадратные штаны	12
9	Братки	10
10	Doom 3: Resurrection of Evil	10

Информация: Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 7 по 20 ноября 2005 года.

PSP 07.11 – 20.11

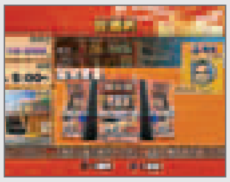
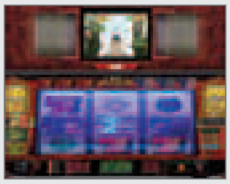
	игра	рейтинг
1	Burnout Legends	37
2	Medievil: Resurrection	28
3	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	28
4	FIFA 06	27
5	Coded Arms	23
6	Midnight Club 3: DUB Edition	22
7	Need for Speed Underground Rivals	20
8	Fired Up	13
9	SSX on Tour	11
10	Ridge Racer	10

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- игра поднялась в хит-параде
- игра опустилась
- впервые попала
- позиция не изменилась

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ) 19.11 – 26.11

игра	издатель	
1 Daito Giken Pachislot Simulator Osu! Bancho	Daito Giken	PS2

Описание: Это, собственно, симулятор автомата патинко, о котором я писал в авторской колонке несколько номеров назад.

игра	издатель	
2 Daredemo Asobi Taizen	Nintendo	DS
3 Beatdown	Capcom	PS2
4 Wanda & the Colossus	SCEJ	PS2
5 Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
6 Tamagotchi no Puchi Puchi Omisetchi	Bandai	DS
7 Yawaraka Atamajuku	Nintendo	DS
8 Nouryoku Trainer Portable	Sega	PSP
9 Pokemon Torouze	Nintendo	DS
10 Dragon Ball Z Sparkling!	Bandai	PS2

PS2 (ГОРБУШКА) 07.11 – 20.11

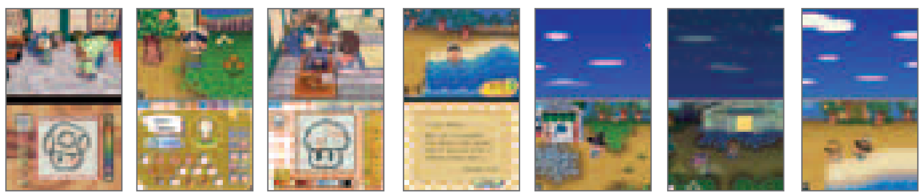
игра	рейтинг
1 FIFA 06	62




Описание: В SMS-битве этого номера мы решим раз и навсегда, какой из футбольных симуляторов больше нравится нашим читателям.

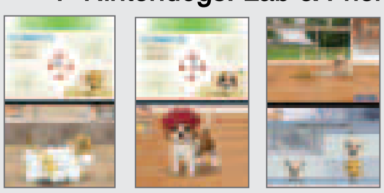
игра	рейтинг
2 Killzone	46
3 Tekken 5	46
4 Darkwatch	45
5 Burnout Revenge	44
6 Grand Theft Auto: San Andreas	44
7 God of War	34
8 Xenosaga Episode II	33
9 Ultimate Spider-Man	30
10 Pro Evolution Soccer 4	29

Animal Crossing DS

DS (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 19.11 – 26.11

игра	издатель
1 Nintendogs: Lab & Friends	Nintendo

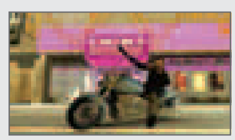


Описание: Симулятор собачек пока одерживает победу в схватке с игрой, предлагающей разводить виртуальных людей. Надолго ли его хватит?

игра	издатель
2 The Sims 2	Electronic Arts
3 Nintendogs: Dachshund & Friends	Nintendo
4 Rayman DS	Ubisoft
5 Super Mario 64 DS	Nintendo
6 Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts
7 Spyro: Shadow Legacy	VU Games
8 Zoo Keeper	Ignition
9 Animaniacs: Lights, Camera, Action	Ignition
10 Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	Ubisoft

PSP (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 19.11 – 26.11

игра	издатель
1 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar

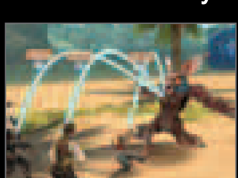



Описание: Портативный GTA наконец-то вышел и стал самой востребованной игрой на PSP. И неважно, что он не предлагает почти ничего нового.

игра	издатель
2 Star Wars: Battlefront II	LucasArts
3 FIFA 06	Electronic Arts
4 Burnout Legends	Electronic Arts
5 SSX on Tour	Electronic Arts
6 Midnight Club 3: Dub Edition	Rockstar
7 TOCA Race Driver 2	Codemasters
8 Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts
9 Spider-Man 2	Activision
10 Lumines	Ubisoft

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ (ЯПОНИЯ)

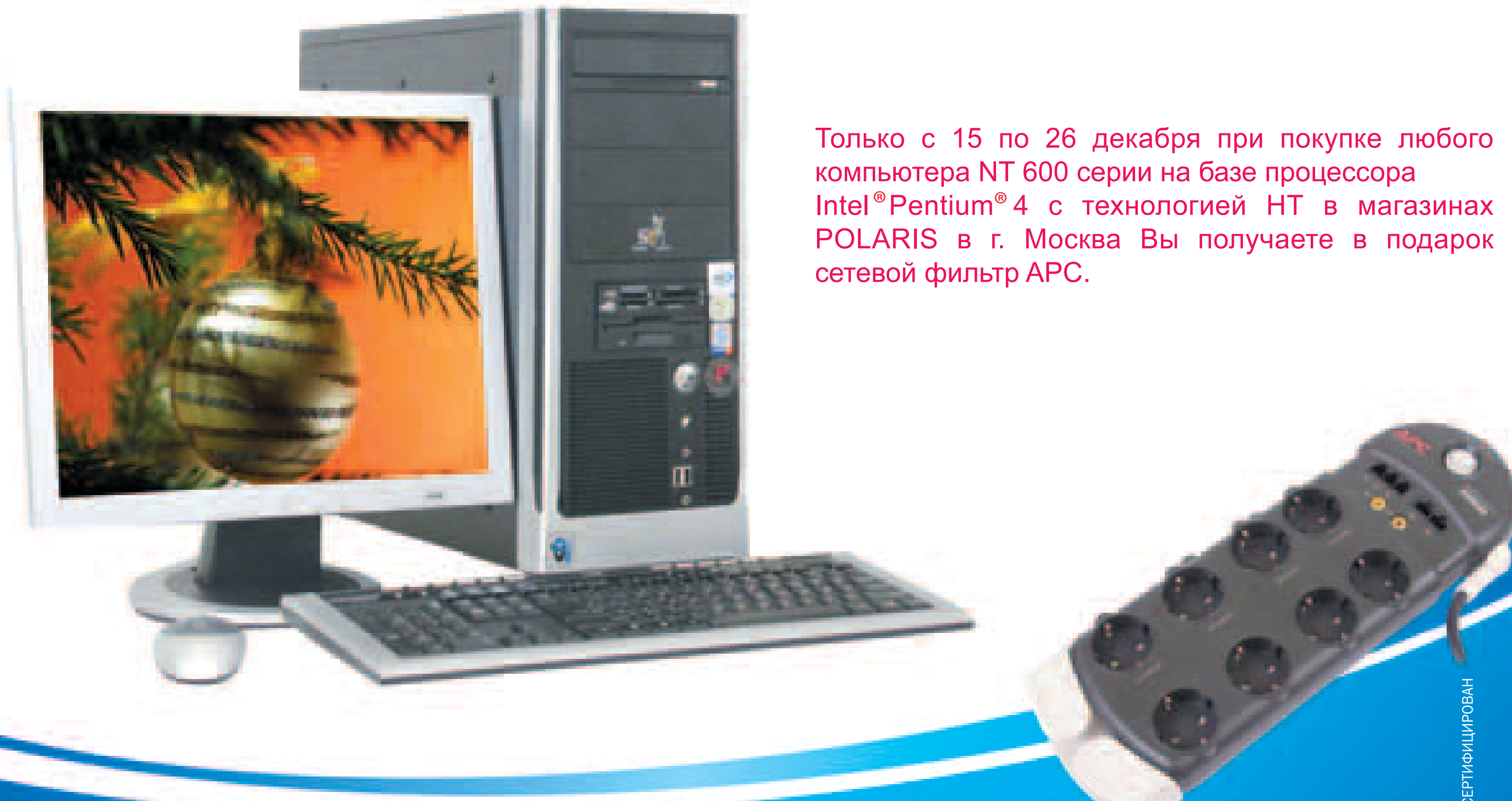
игра	издатель	
1 Final Fantasy XII	Square Enix	PS2




Описание: Пока Final Fantasy XII наслаждается первым местом, Animal Crossing DS идет в гору. Это, скажем так, во многом консольный аналог The Sims.

игра	издатель	
2 Kingdom Hearts II	Square Enix	PS2
3 Rogue Galaxy	SCEJ	PS2
4 Resident Evil 4	Capcom	PS2
5 Tales of the Abyss	Namco	PS2
6 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami	PS3
7 Animal Crossing DS	Nintendo	DS
8 Kimi Kiss	Enterbrain	PS2
9 Resident Evil 5	Capcom	PS3
10 Mother 3	Nintendo	GBA

Комментарий: Kimi Kiss – одна из тех самых непонятных японских игр, которые никогда не выходят на Западе. Мы вам расскажем о ней как-нибудь потом.



1 ГОД НАЗАД

24 (177) 2004





НА ОБЛОЖКЕ: Final Fantasy XI

Год назад в России произошло знаменательное событие – начались официальные поставки сразу двух игр жанра MMORPG. Конечно, мы не могли оставить это без внимания. Так на обложке, пусть и несколько запоздало, оказалась FF XI. Оценка 8.0 и обзор от В. Корнеева. Он же, используя материалы, привезенные из Токио, продолжил японскую тему в богато иллюстрированном спеце «Земля обетованная». Из него вы узнаете, на самом ли деле Токийские кварталы – это рай для любого поклонника видеоигр. Но вернемся в Старый Свет, где вовсю шла работа над Splinter Cell: Chaos Theory, попавшей на страницах «СИ» в рубрику «Хит?!». Главным же событием этого номера стал обзор долгожданной второй части Half-Life (9.5). Вердикт Зонта: «Игра вобрала в себя все лучшее, что изобрели в др. шутерах, и сделала огромный шаг вперед». ■

Кол-во страниц: **160**

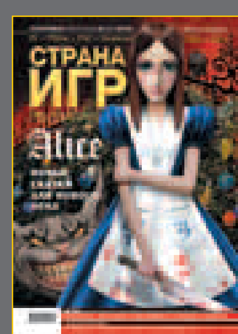
Тираж: **80000**

Кол-во материалов: **58**

Бонусы: **DVD, 2 постера, наклейка**

5 ЛЕТ НАЗАД

24 (81) 2000





НА ОБЛОЖКЕ: American McGee's Alice

Печально знаменитая «СИ», по вине типографии лишившаяся не только половины разворота содержания, но и целого спеца, посвященного творчеству одного из столпов индустрии – Сигеру Миямото. Хорошо хоть рассказ о битве двух главных JRPG того времени – FF IX (PS one) и Skies of Arcadia (DC) – не пострадал. Полностью же сохранившиеся новости сообщали последние подробности о скором выходе новой приставки от Microsoft. Оказывается, основными цветами консоли должны были стать белый, серебристый и салатовый. Теперь их унаследовала Xbox 360! Что касается рецензий, то кроме великой «Алиски», получившей 9.0 баллов, в 81-й «Стране» можно найти обзоры таких монстров, как Hitman (8.2), Sacrifice (8.5) и Mechwarrior IV (7.3). Кстати, именно последний стал причиной упомянутого выше «Круга равных», состоявшегося лишь 2 года спустя. ■

Кол-во страниц: **104**

Тираж: **50 000**

Кол-во материалов: **40**

Бонусы: **1 CD, 1 постер**

3 ГОДА НАЗАД

24 (129) 2002





НА ОБЛОЖКЕ: Red Faction 2

Если сейчас новогодним у нас принято считать первый январский номер, то три года назад им был именно 24-ый. А значит, без соответствующего материала никак не обойтись. В итоге пять страниц были отведены под советы, чем порадовать себя любимых перед наступающими праздниками. Врен же решил рассказать вам о классике ролевых сериалов на консолях – Phantasy Star от Sega. Но потом начались события, далекие от сказок – сразу два гангстерских проекта попали на наши страницы. Про знаменитую The Gataway (PS2) в «Хите?!» рассказал вездесущий А. Купер, побывавший у ее создателей в Лондоне. А вот GTA Vice City уже появилась в продаже, ее рецензию представил А. Норенко, поставивший игре 9.5 баллов. Не менее интересным получился и Cybersport, где в «Круге равных» сошлись два фаната вселенной Battletech. ■

Кол-во страниц: **128**

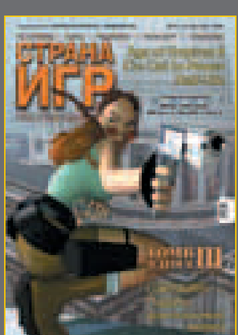
Тираж: **55 000**

Кол-во материалов: **47**

Бонусы: **1 CD**, **1 постер**

7 ЛЕТ НАЗАД

14 (33) 1998





НА ОБЛОЖКЕ: Tomb Raider III

Поврежденная финансовым кризисом машина «Страны игр» полностью оправилась и все продолжала набирать обороты. Тем более что большой формат и двухнедельный цикл выхода только способствовали этому. Борис Романов в новостях сообщал об успехах Sega и ее новой приставки Dreamcast, проданной за первые два дня в количестве 150000 экземпляров. А в «железной» части раздела Сергей Овчинников сообщил об анонсе Voodoo 3! Поклонникам же «Корсаров» наверняка придется по вкусу один из первых репортажей по этому знаменитому проекту «Акеллы». Тогда же «В разработке» засветилась игра под названием Project Berkley, позже превратившаяся в культовую Senmue. Странное совпадение: именно в последнем номере года был опубликован обзор оригинальной Half-Life (9.5). А вот героине обложки не повезло, Ларка удостоилась лишь 6.5. ■

Кол-во страниц: **62**

Тираж: **67 000**

Кол-во материалов: **43**

Бонусы: **1 DVD**, **2 постера**, **наклейка**



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox
ЖАНР:	action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла» (PC), Vellod Impex (PS2)
РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

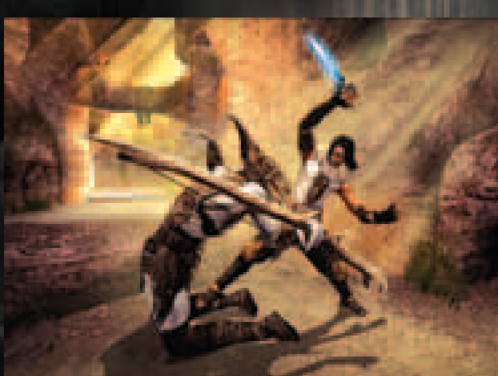
ОНЛАЙН:
http://www.princeofpersiagame.com

Prince of Persia:

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



The Two Thrones

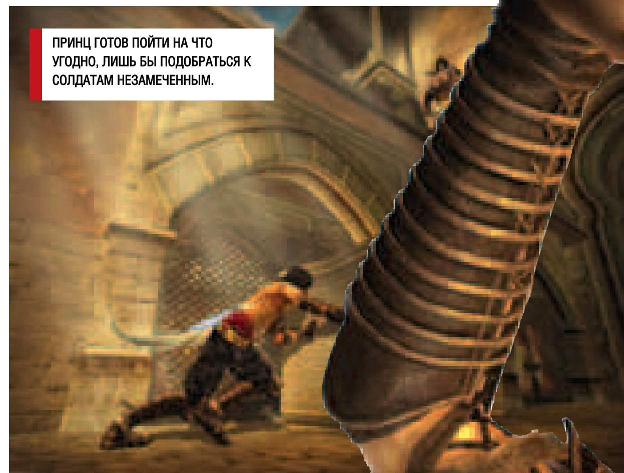


Как просто оценивать иные игры – прошелся по достоинствам и недостаткам, сравнил с похожими проектами да вынес финальный вердикт! Prince of Persia: The Two Thrones, увы, такого обращения не терпит. Чрезмерно упрощая, можно сказать, что в The Sands of Time акцент был сделан на приключенческих элементах, Warrior Within стала подарком поклонникам сурового экшна, а The Two Thrones осмелилась сыграть на поле шпионских боевиков. Но, выделяя один-единственный аспект, должен уточнить – остальные никуда не исчезают. Prince of Persia – хоть одна из трех новых, хоть самая первая – настоящее приключение, находящееся вне жанровых рамок, не устающее удивлять геймеров от первого своего кадра до последнего.

Возвращаясь в родной Вавилон с любимой девушкой, принц и в страшном сне не мог себе представить, что ждет его там. Близкие люди погибли, в городе бесчинствуют солдаты чужой армии. Одна девушка, которую герой поклялся защитить, падет от руки жаждущего власти безумца, а другая – казалось бы, потерянная навсегда – встанет на пути отринувшего человеческий облик наследника трона. Сценаристы Prince of Persia: The Two Thrones виртуозно – в очередной раз! – обыгрывают классическую историю о злом визире, красавице-принцессе и герое, сброшенном в подземелья под замком. Сюжет отнюдь не показался мне абсолютно свежим – сложилось впечатление, что каждую из сцен я видел в каком-нибудь аниме-сериале, вот только вспомнить бы еще, каком именно. Да что там аниме! Превращение визиря в чудовище – это же классический прием вывода на сцену финального босса в консольных RPG. А метаморфозы принца – то светлого, то темного – напоминают о миллионе боевиков, где главный герой имеет демоническую форму, от Devil May Cry и Sword of the Berserk до Shinobi и Onimusha 3: Demon Siege. Вот только классическим плагиатом здесь и не пахнет – Prince of Persia: The Two Thrones, как часть мира компьютерных и видеоигр, не может быть совершенно избавлена от их влияния. Одно дело – скопировать идею, другое – процитировать популярную игру или подать хорошо знакомый геймеру – да что там, требуемый геймером! – сюжетный ход в неожиданной аранжировке. Например, в Prince of Persia: The Two Thrones не так много внимания уделяется скриптовым сценкам – чаще закадровый голос Кайлины и внутренний диалог принца со своим альтер-эго поясняют геймеру, что именно происходит. Актеры озвучки справились со своей работой на одиннадцать баллов по десятибалльной шкале – без этого необходимый эффект не был бы достигнут. И, наконец, сюжет в Prince of Persia: The Two Thrones неразрывно связан с игровым процессом, он оформляет его и придает происходящему смысл, а не существует сам по себе, как зачастую бывает. Излишняя оригинальность – например, прямо-таки напрашивающиеся отсылки к Библии – оказалась бы здесь неуместной.

В отличие от The Sands of Time и Warrior Within, за яркой сюжетной завязкой следует достаточно блеклый первый, условно – «тренировочный» уровень. Штурм города в The Sands of Time и побоище на корабле в Warrior Within смотрятся куда эффектнее, чем здешние прыжки по крышам и редкие стычки с солдатами. Игра медленно раскачивается – поневоле начинаешь недоумевать, когда же закончится этот дурацкий дворец – пока не доходит до первой серьезной сюжетной вставки. И только тогда все встает на свои места: геймплей становится куда более динамичным и разнообразным, добавляются зрелищные экшн-сцены в духе Warrior Within, усложняются логические загадки. «Недостатки», отмеченные за первые пару часов игры, оборачиваются достоинствами – только отточив навыки speed kill (или стелс-убийств) на простых задачках, можно приступать к решению более продвинутых. А ненужные, казалось бы, горшки и сундуки, разбросанные по дворцу, становятся воистину бесценными, когда играть нужно за темного принца.
Одной из достопримечательностей официального сайта Warrior Within была огромная схема, показывающая, какие атаки доступны принцу и как их можно варьировать. В The Two Thrones их список сокращен – остались самые полезные. И нетрудно понять, почему. Врагов на уровнях стало гораздо меньше, но зато они сильнее. Одного завалить без урона для своего здоровья можно легко, пару лучник-воин – уже сложнее, а трех-четырех солдат – весьма проблематично. Но сам факт нападения на вас такой толпы – признак совершенной ранее принцем ошибки, которую исправлять придется потом и кровью.
В случае со светлым принцем враги – и не враги вовсе, а часть логической загадки. Для темного, кстати, они же – источник жизненной силы, своего рода чекпойнт, сбрасывающий таймер отложенной смерти.

В предыдущей игре экшн и задачки в духе «доберись до того рычага» четко чередовались между собой: завалил десятка полтора монстров – можно браться за акробатические трюки. В The Two Thrones все иначе. Принцу не нужно просчитывать свои действия на много ходов вперед – максимум на два-три. Поэтому и традиционный облет камерой комнаты исчез – есть лишь вызываемый по L2 «вид со стороны», помогающий решить, что делать непосредственно здесь и сейчас – куда прыгать и за что хвататься. Герой идет вперед, не задумываясь над тем, куда и зачем он движется. Зато завершается все стычкой с солдатами. Задача геймера – подкрасться к противникам незаметно, используя особенности местности, и активировать режим Speed Kill. В моменты, когда он доступен, экран покрывается туманной дымкой. Иногда достаточно улучить момент, когда солдат повернется спиной, но куда красивее сцены, где висящий над головой врага принц неслышно спрыгивает вниз и тут же тянется ножом к его горлу. Если уда-


ПРИНЦ ГОТОВ ПОЙТИ НА ЧТО УГОДНО, ЛИШЬ БЫ ПОДОБРАТЬСЯ К СОЛДАТАМ НЕЗАМЕЧЕННЫМ.


ЦЕПЬ ПОЗВОЛЯЕТ ТЕМНОМУ ПРИНЦУ АКТИВИРОВАТЬ РУБИЛЬНИКИ ИЗДАЛЕКА. УДОБНО.

Новые приемы

В The Two Thrones принц может совершать гигантские диагональные прыжки, отталкиваясь от специальных приспособлений, умеет держаться между двумя стенами, упираясь в них руками и ногами. Кинжал можно втыкать в специально отведенные для этого места – так герой держится на вертикальных стенах. Подобным образом активируются некоторые механизмы.
Оружие темного принца – цепь Daggertail – и вовсе позволяет добираться до мест, куда светлый никак не смог бы попасть. Вспомните хлыст Жака в Onimusha 3: Demon Siege! Он умеет хвататься ей за удаленные объекты и перемахивать так через огромные пропасти. А ведь этот прием можно совмещать с традиционными для сериала акробатическими трюками – вроде бега по стенам.

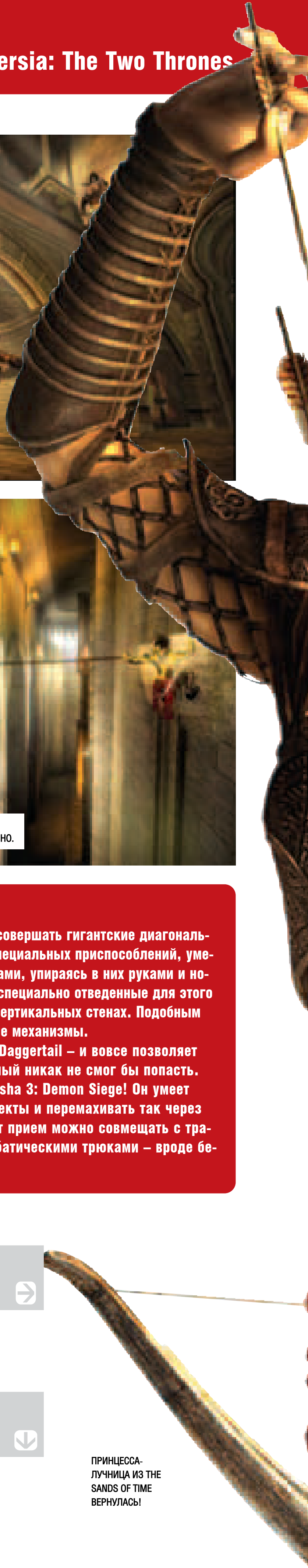
АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ

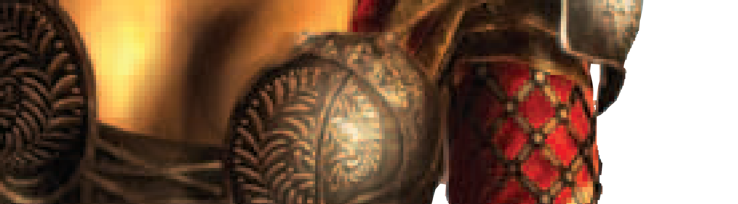

Prince of Persia: The Sands of Time

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Onimusha 3: Demon Siege


ПРИНЦЕССА-ЛУЧНИЦА ИЗ THE SANDS OF TIME ВЕРНУЛАСЬ!





Советы от Врена

Обязательно подбирайте дополнительное оружие, вываливающееся из поверженных врагов, – это открывает доступ к по-настоящему мощным сериям атак. В первую очередь выводите из строя лучника, а затем уже беритесь за пехотинцев. Если вас окружили трое-четверо противников – не пытайтесь драться с ними сразу, не помогут даже круговые атаки. В отличие от многих beat'em up, враги здесь нападают толпой – пока один спокойно блокирует ваши выпады, остальные бьют сзади. Решить проблему поможет использование особенностей местности. Если рядом есть вертикальная стена – забегайте на нее и жмите на квадрат. Принц уклонится от всех гадов, перепрыгнет набегающих врагов и автоматически наведется на ближайших. Отлично работает и круговой удар рядом с колонной. Так можно одним махом зарубить насмерть сразу нескольких противников. А долбиться стандартными комбами в блок можно бесконечно.

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Идеальные управление и работа камеры, сильно обновленный геймплей, безупречная анимация, великолепный темный принц.

Минусы:
Немного вялое начало игры, малое количество графических улучшений по сравнению с Warrior Within.





К СОЖАЛЕНИЮ, ВТОРОЙ СОЛДАТ УСПЕЕТ ВАС ЗАМЕТИТЬ. НАВЕРНОЕ, ЧТО-ТО ПОШЛО НЕ ТАК.



В ЭТОТ МОМЕНТ УЖЕ МОЖНО НАЖИМАТЬ НА ТРЕУГОЛЬНИК, ЧТОБЫ АКТИВИРОВАТЬ SPEED KILL.

Пески времени

Отличительная черта всех трех новых игр о принце – умение героя отматывать время назад. Даже если он свалился в пропасть после неудачного прыжка – ошибку можно исправить, не проходя заново весь отрезок уровня. Эта поистине гениальная находка – по сути, одна из немногих жизнеспособных альтернатив концепции «запасных жизней» – позволила дизайнерам конструировать действительно интересные логические загадки, не боясь отпугнуть геймеров излишней сложностью. Да и выглядит перемотка времени очень зрелищно. Пески также дают принцу другие спецспособности, но они не столь важны



ОСНОВНАЯ ПРОБЛЕМА НА ТАКИХ УРОВНЯХ – НЕ ВРЕЗАТЬСЯ В ПРЕПЯТСТВИЯ.

лось завершить стелс-убийство правильно (необходимо нажимать «квадрат», когда кинжал принца начинает светиться, – не раньше и не позже!), урона для здоровья принцу не будет никакого. В противном случае есть опасность, что следующую стычку он не переживет. А в некоторых сценах враги умеют вызывать подкрепление – для этого им достаточно продержаться против вас полминуты. Именно поэтому Speed Kill в The Two Thrones – не красивая фишка для эстетов, а необходимый для прохождения навык. Как, например, умение подкрасться сзади и задушить – в Metal Gear Solid 3: Snake Eater.

Темный принц – совсем другая тема. Помимо кинжала, ему доступна волшебная цепь, большая часть приемов с которой – круговые. Так что отбиться от кучи врагов для него – не проблема. Пески времени восстанавливают герою всю линейку здоровья, вываливаются из каждого поверженного супостата, поэтому бояться пропустить пару ударов причин нет. Трудности возникают с другим – у темного принца жизненная энергия постоянно убывает. Очень быстро. И если в бою это не слишком важно, то, бегая по стенам и летая на цепи, как Маугли на лиане, нетрудно просто замешкаться и погибнуть. На помощь приходят разбросанные по уровням дурацкие разрушаемые объекты, вроде горшков. Но до них тоже нужно еще добраться, разбить и получить новую порцию песка. Темному принцу, кстати, тоже доступен Speed Kill, причем с куда более простыми требованиями. Знакомое по рекламным роликам удушение цепью прогуливающегося внизу солдата срабатывает вообще всегда, в других случаях достаточно быстро лупить по «треугольнику». Впрочем, увлекаться супервозможностями темного принца в бою не стоит – на уровнях, предназначенных для него, враги часто респаунятся, поэтому драться с ними можно бесконечно. И, отбившись от очередной партии, ищите, куда можно запрыгнуть и на что нажать, чтобы покинуть сие негостеприимное место.

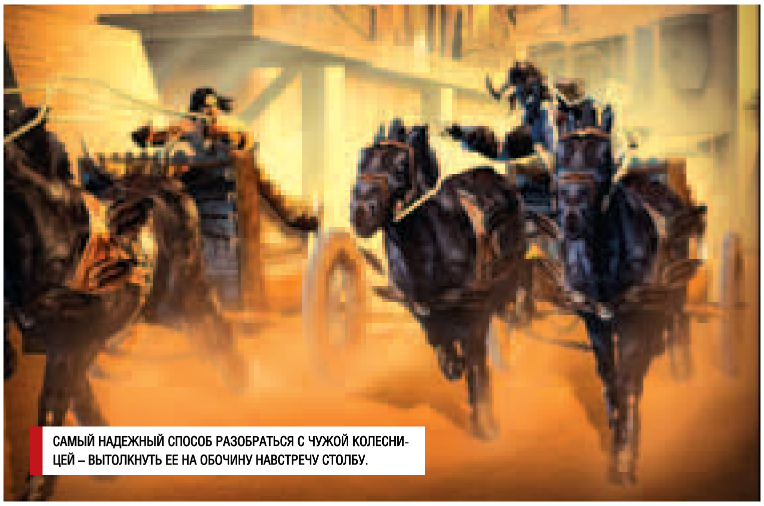
Смена облика принца со светлого на темный и наоборот происходит автоматически, согласно задумке сценаристов. То же касается знаменитой – опять же, по рекламным роликам – сцены с заездом принца на колеснице. Выбравшись за стены городской крепости, герой запрыгивает на ближайшее средство передвижения и мчится по городским улицам в сторону Вавилонской башни. Выглядит это действо весьма странно – как будто взято из одной из игр о Бонде. Движок The Two Thrones явно не предназначен для гонок – окрестности «трассы» бедны на детали и выводятся на экран не вполне плавно. Зато стоит колеснице врезаться в препятствие, как она разваливается на столько деталей, что любая сцена аварии в автосимуляторах после этого будет казаться примитивной. Наблюдать это придется часто – каждый «пойманный» угол приводит к гибели. На помощь, как обычно, приходят пески времени. Главное – отмотать его назад достаточно далеко, чтобы успеть уклониться от препятствия. К счастью, гонки на колесницах – исключение из правил; превращать Prince of Persia в коктейль из миллиона жанров никто не собирается.

Самой спорной из всех характеристик новой Prince of Persia мы бы назвали графику. Напомню, еще к Warrior Within высказывались претензии – обычно к версии для PC. Но и год назад, и сейчас речь идет скорее о восприятии игры геймером, чем о реальных проблемах. Да, принц достаточно угловат, но при стандартном обзоре камеры это малозаметно. На просьбу привести пример более совершенной модели главного героя мне была названа одна лишь Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Но в той игре – получившей в «СИ» десять баллов – тоже были вещи, выглядящие не столь уж хорошо. Попробуйте, например, почаще ползать по-пластунски, чтобы это отметить... Оно и понятно – железо современных консолей, да и PC тоже, неспособно воспроизвести абсолютно все идеально. В The Two Thrones – в отличие от Metal Gear Solid – мало скриптовых роликов, где и нужна супервысокая детализация людей. Зато есть боевые сцены с красивейшей анимацией и кучей зрелищных приемов, есть прыжки над пропастями и постоянно меняющийся угол обзора камеры. И везде графический движок показывает себя с лучшей стороны. Болтающаяся из стороны в сторону шевелюра принца вызывает не меньшее восхищение, чем косичка Лары Крофт в Tomb Raider 2. На уровнях появилось много разрушаемых объектов, а стены и колонны стали выглядеть более «живыми» и непохожими друг на друга – и не только за счет оригинальных текстур.

Готовя этот материал, поначалу я хотел сравнить сериал Prince of Persia с Grand Theft Auto (начиная с третьей части) и Tom Clancy's Splinter Cell. Все три проекта необыкновенно успешны – каждая игра получает оценки от 9 баллов, великолепно продается и становится одним из претендентов на звание лучшей за год. Со стороны может казаться, что разработчики «просто добавляют новый сюжет и уровни» и выдают банальное дополнение за полноценный сиквел, но это не так. Подправляя геймплей, они не просто



ГОЛОС КАЙЛИНЫ БУДЕТ СОПРОВОЖДАТЬ ПРИНЦА ВСЮ ИГРУ.



САМЫЙ НАДЕЖНЫЙ СПОСОБ РАЗОБРАТЬСЯ С ЧУЖОЙ КОЛЕСНИЦЕЙ – ВЫТОЛКНУТЬ ЕЕ НА ОБОЧИНУ НАВСТРЕЧУ СТОЛБУ.

просто добавляют пару приемов, но меняют сам стиль прохождения, дают геймеру по-настоящему новые ощущения. А новый сюжет (в случае с GTA – место действия) преображает атмосферу игры. И все же эти два примера не столь наглядны, как сериал Metal Gear Solid. Хидео Кодзима три раза выдал нам шпионский боевик с одинаковым, вроде бы, геймплеем. Но те, кто играл, прекрасно понимают, что разница есть. Так вот, The Two Thrones отличается от Warrior Within почти так же сильно, как Snake Eater от Sons of Liberty. Почему же не десять баллов? Уже упоминавшееся скучное начало игры может отпугнуть новичков – то ли дело Warrior Within! Кроме того, как бы ни был хорош сюжет «Принца», все равно есть ощущение, что японские разработчики могли бы сделать из Prince of Persia настоящую конфетку. Уж не знаю, необходимость ли выпускать раз в год по игре не дала Ubisoft организовать нормальные CG-ролики для иллюстрации всех ключевых сцен, но они бы очень пригодились. В остальном – управление, работа камеры, система боя – сериал был и остается образцом для подражания, эволюционирующим от одной части к другой. Вот только очередная Prince of Persia наверняка выйдет на приставках следующего уже поколения, и к ней будут предъявлены совсем другие требования. О ней мы поговорим, видимо, через год. ■

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 9.5

★★★★★★★★★★

Наше резюме:
Игра достойно завершает трилогию и способна подарить море удовольствия самым взыскательным геймерам.

Детали speed kill

Подобравшись к врагу достаточно близко, принц может перейти в режим speed kill, позволяющий быстро и красиво убить любого противника. Под «близко» понимается «в пределах двух-трех движений»; то есть, герой может находиться относительно высоко над врагом, бежать по стене в пределах одного прыжка от него, и так далее. Как только экран начинает «колбасить», следует жать на треугольник. Принц начнет двигаться автоматически – все, что требуется от геймера, – нажимать на квадрат в те моменты, когда кинжал начинает светиться. Что-то вроде системы Quick Time Action в миниатюре, без варьирования кнопок. Поначалу все пехотинцы убиваются одним способом, а все лучники – другим; поэтому зазубрить моменты, где нужно жать на кнопку, очень просто. Но в дальнейшем чуть ли не у каждой игровой ситуации будет своя анимация speed kill, а кинжал будет светиться в самых неожиданных местах и очень недолго. Стоит только замешкаться, как враг сбрасывает с себя принца, и герой оказывается в очень невыгодном положении. В таких случаях лучше всего перемотать время назад и попробовать выполнить стелс-убийство правильно.



РАЗМЕР НЕ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЯ, ЕСЛИ РЕЧЬ ИДЕТ О ПРИНЦЕ И ЕГО КИНЖАЛЕ.


ЛУЧШЕЕ СРЕДСТВО
ОТ НЕПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
СБОРКИ.
ОТДЫХАЙТЕ!
computers
Используйте
компьютеры Oldi
и забудьте о проблемах!
Товар сертифицирован



«ИГРЫ ОТ CLOVER МОГУТ СЧИТАТЬСЯ ПРЕДМЕТОМ ИСКУССТВА, НО ОНИ ВСЕ РАВНО ОБЯЗАНЫ ОСТАВАТЬСЯ ИГРАМИ. ЕСЛИ НЕ УДЕРЖАТЬ ЧАШИ ВЕСОВ В РАВНОВЕСИИ, УСПЕХА НЕ ДОБЬЕШЬСЯ».

АЦУСИ ИНАБА, ПРЕЗИДЕНТ CLOVER STUDIOS



OKAMI

ИГРА ИЛИ ПРЕДМЕТ ИСКУССТВА? МНЕНИЕ ПРОДЮСЕРА

ДЕТАЛИ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
РАЗРАБОТЧИК: Clover Studios
ДАТА РЕЛИЗА: II квартал 2006 года
ЖАНР: action/adventure
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СУТЬ

■ Геймплей очень похож на знакомый по сериалу The Legend of Zelda, однако дизайн Okami уникален – ни в одной другой игре такого вы не увидите.

СЮЖЕТ

■ Традиционная японская живопись отлично иллюстрирует сюжет, основанный на мифологии Страны восходящего солнца. Богиня сошла с небес, чтобы помочь простым смертным...

PS2 Технологичная графика вовсе не делает игру красивой. Очень часто люди путают красоту с технологиями, а видеоряд между тем вырождается. Взять хотя бы скриншоты игр для консолей следующего поколения – того же Xbox 360. Perfect Dark Zero, Gears of War, Project Gotham Racing 3... все они великолепно выглядят (еще бы – с таким-то железом!), но мы вряд ли назовем их красивыми. Впечатляющими – да, похожими на фотографию – возможно. Но красивыми? Нет. Фанаты могут проклясть нас навеки, но это действительно так. Okami, напротив, прекрасна. Даже и слов нет, чтобы описать, насколько. И, хотя идею красоты, ее определение философы могут обсуждать до потери сознания, вряд ли кто-то оспорит наши слова. Нет, мы не беремся утверждать, будто Okami – это искусство; давайте вообще оставим на потом тему «игры – искусство»; но, как и в случае с предыдущими работами Clover, эту так и хочется записать в шедевры. И, что еще более важно, создатели Viewtiful Joe не завлекают нас формой, забыв о содержании, – а то зачем бы нам лишний раз писать об Okami?

«Игры от Clover могут считаться предметом искусства, но они все равно обязаны оставаться играми, – настаивает Ацуси Инаба, глава Clover Studios. – Если не удержать чаши весов в равновесии, успеха не добьешься. Нам ни к чему красивый видеоряд как самоцель. Я вообще не хочу создавать предмет искусства. Мне нужна игра, которая действительно интересна и доставляет геймеру удовольствие, – вот в чем штука. И одновременно мы пытаемся сделать ее еще и красивой, чтобы на экран было приятно смотреть, – яркий, необычный дизайн может взвинтить продажи хорошей игры до небывалых высот. Именно поэтому столько внимания и уделяется тому, чтобы игра выглядела неплохо».

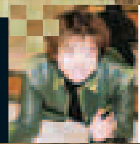
Господин Инаба скромничает – сказать, что Okami «выглядит неплохо», все равно что заявить, будто Сикстинская Капелла «хорошо оформлена». Все – от каллиграфических упражнений геймера, которые определяют движения и действия Аматэрасу (земная инкарнация богини солнца, которой и предстоит управлять в игре) и заканчивая буйством красок природы, оживающей благодаря усилиям игрока, выглядит так, что глазам не верится. Кажется, что PlayStation 2 просто неспособна в реальном времени выдавать такую картинку – такое чувство, что каждый кадр рисовали вручную. Наблюдать, как волк грациозно движется по равнине, пробуждая мертвые деревья и растения, – ни с чем не сравнимое удовольствие.

«Конечно, у железа, с которым мы работаем, есть ограничения. Оно устарело, – признает Инаба. – Нам пришлось изрядно поломать голову над тем, какие именно концепт-арты взять за основу, а затем заставить консоль текущего поколения работать с ними. Дело даже не в количестве полигонов – технология cel-shading не требует их так уж много – немалых усилий стоило добиться от картинки плавности, сохранить все эффекты и получить именно что, то задумывалось. Это было непросто, поверьте».

В любом случае, с этим испытани- ▷

СВЕЖАЯ ПЕРСПЕКТИВА

Думаю, ни для кого не секрет, что Okami, как кота в мешке, уже готовы купить многие геймеры. Просто потому, что игра выделяется на фоне других. Вместе с тем, есть опасения, что она, как и другие культовые проекты от Capcom (вроде Gregory Horror Show и Killer 7) не завоюет доверие масс. К счастью, разработчики понимают, как этого избежать. «Вы не можете сделать игру не похожей вообще ни на что, – говорит Ацуси Инаба. – Потому что ваш потребитель не сможет ни понять, ни оценить ее. Нужно брать за основу то, о чем каждый уже имеет некое представление, и на этом фундаменте строить свое творение. Возьмите, к примеру, iPod. Мы все знаем, что такое MP3-плееры, поэтому в Apple взяли уже готовую идею и предложили новый дизайн, благодаря которому знакомое устройство стало стильным и привлекательным для каждого, кто увлекается музыкой. Так же нужно поступать, когда хочется сделать оригинальную игру – как, например, нашу Okami. Взять некую более-менее понятную основу и добавить свежие геймплейные и художественные находки. В результате получится передовой продукт, который будет хорошо продаваться».



СОЗДАТЕЛЬ

Ацуси Инаба много лет трудился в студии Production Studio 4 издательства Capcom (например, участвовал в работе над симулятором Steel Battalion), однако по-настоящему стал известен в конце 2002 года с выходом Viewtiful Joe. Находясь в ту пору во главе команды разработчиков, он быстро продвинулся в Capcom на самый верх и в итоге через два года основал Clover Studio.

ИГРОГРАФИЯ АЦУСИ ИНАБЫ

- UNDER THE SKIN, 2004 (PlayStation2)
- VIEWTIFUL JOE, 2003 (GC, PS2)
- STEEL BATTALION, 2002 (Xbox)



Главная прелесть Okami в том, что можно отложить джойпад и просто наслаждаться видами игры.



ем студия Clover справилась – вместо просто «приятной на вид» игры получилось прекрасное творение настоящих мастеров. Но Okami не только предлагает нам посмотреть на это чудо – в сотворении мира можно участвовать лично! Ведь каллиграфия в игре – один из ключевых элементов геймплея. С помощью Небесной кисти (Celestial Brush) – попросту говоря, это хвост Аматэрасу – можно раскрашивать окружающий мир. Эффект, который и на скриншотах потрясает, в действии еще великолепнее. Хотите превратить ночь в день? Обратите взгляд на небо и нарисуйте себе солнце. Нашли засохшее дерево, которое следует оживить? Выведите кистью ауру вокруг него, и оно вмиг зазеленеет. Кисть полезна и в сражении: зачеркнул ею врага – и тот разлетится на куски. Препятствие можно стереть, мост через реку – нарисовать; наконец, восстанавливая созвездия на небе, Аматерасу пробуждает других древних богов, которые готовы подарить ей свою силу.

МЫ ИСКРЕННЕ НАДЕЕМСЯ, ЧТО OKAMI УДЕРЖИТСЯ НА ТОНКОЙ ГРАНИ МЕЖДУ ОБЫЧНОЙ ИГРОЙ И ЗРЕЛИЩЕМ ДЛЯ ЭСТЕТОВ И ЗАВОЮЕТ ПРИЗНАНИЕ ГЕЙМЕРОВ.

Инаба подчеркивает, что кисть введена в игру не потехи ради. «Всего есть 13 способов ее применения, и каждый может быть использован в самых разных ситуациях – рассказывает он. – Вы даже не осознаете, насколько богатые возможности предоставляет та или иная техника, и по мере прохождения игры вам суждено совершить немало чудесных открытий. Исследование мира и решение логических загадок – неотъемлемая часть Okami, и без Небесной кисти не обойтись. Если говорить просто, это элемент игры, который никогда не надоест, он является самой органичной частью геймплея и будет использоваться на всем его протяжении».

Мы не отважимся назвать ни одну другую игру, где взаимодействие между главным героем и окружающим миром было бы выведено на столько же высокий уровень. При этом у Clover Studio получился незаумный шедевр, который обычная публика может и не принять. Другие необычные проекты от Capcom – Viewtiful Joe и Killer 7, пусть и принесли немалый доход, стали хитами для избранных, а не народными проектами. К счастью, эта приключенческая игра, использующая технологию cel-shading и посвященная прос-





Дорисуете лиану Небесной кистью – сможете преодолеть препятствие.



Аматэрасу в облике волчицы весьма искусна в бою. Бойтесь, монстры!



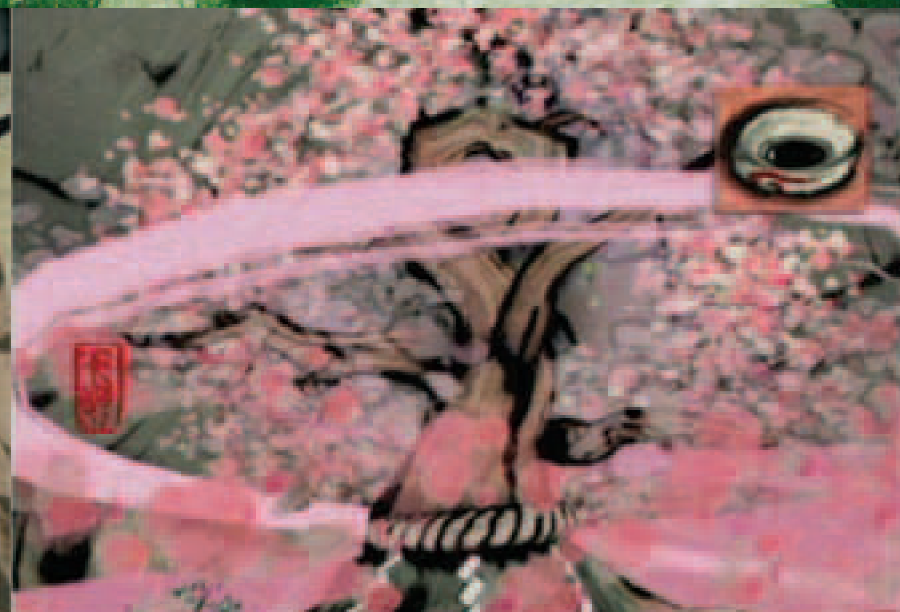


...МОЛИТВАМИ НАШИМИ...

Будучи богом в образе земного существа, Аматэрасу поначалу владеет лишь заурядными навыками передвижения и атаки – такой ее сотворили представления людей, живущих в мрачном мире, потерявшем свои краски. Однако, прислушиваясь к молитвам смертных и помогая им, Аматэрасу укрепляет веру в себя и обретает новые способности. Просьбы людей – то есть квесты, знакомые всем любителям RPG, – по содержанию ничем особенным не выделяются, но с таким необычным главным героем превращаются в весьма увлекательные приключения. К тому же, каждое такое задание – способ открыть для себя новую часть мира Okami и познакомиться с другими его обитателями ...



Глядя на скриншоты, сложно оценить, как игра будет смотреться в действии.



тым, в общем-то, вещам вроде помощи людям и спасения мира, похожа скорее на The Legend of Zelda: The Wind Waker. Столь же удобное управление, необычная графика и огромные территории, которые можно исследовать, – рай для любого геймера. Здесь всегда кроется возможность найти что-то новое, наткнуться на какую-нибудь мелочь, которая заставит вас расплыться в улыбке. Okami – игра, которая заслуживает миллионных тиражей – как и у The Legend of Zelda: The Wind Waker.

Наверное, вы не в курсе, но в бренд-коде нашего издания прописан лозунг «игры как искусство». Мы действительно стараемся подходить к играм как к чему-то большему, нежели развлечению на вечер. И, если уж говорить об игровом искусстве, то Okami – самый веский повод снять шоры с глаз противников интерактивных развлечений. Конечно, наш опыт подсказывает, что основной массе геймеров по душе скорее придется «Стандартный шутер от первого лица № 35», чем сказка от Clover Studio, но вера в человечество позволяет уповать на то, что найдется достаточно людей с более широкими взглядами, которые рискнут попробовать нечто новое, невиданное. Мы искренне надеемся, что Okami удержится на тонкой грани между обычной игрой и зрелищем для эстетов и завоюет признание геймеров. В противном случае наше мнение о будущем индустрии сильно изменится к худшему.

«У CAPCOM – БОГАТАЯ ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ ХОРОШИХ БОЕВИКОВ, ПОЭТОМУ СОЗДАТЬ ПОДОБНУЮ ИГРУ С ПРИНЦИПИАЛЬНО НОВЫМ ГЕРОЕМ ОКАЗАЛОСЬ НЕ ТАК УЖ СЛОЖНО».

АЦУСИ ИНАБА, CLOVER STUDIOS

ЛУЧШИЙ ДРУГ ЧЕЛОВЕКА

Животные редко становятся главными героями видеоигр, а если и выпадает на их долю такая честь, то ведут себя скорее как человекоподобные существа с головами зайцев или ежиков. В Okami волк – это волк, на задних лапах он не бегает и отверткой не пользуется. Сразу возникает вопрос – а как же он собирается отпирать двери или применять оружие? Разработчики из Clover отвечают уклончиво, уверяя, что образ волка разрушен не будет, но портить геймплей дурацкими ограничениями тоже не собираются. «Когда речь заходит об обычных функциях, которые под силу любому человеку, мы не слишком-то задумываемся над тем, делать это или нет, – говорит Инаба. – Если в игре вроде Resident Evil герой съедает целебную траву, нам не показывают, как именно он это делает. Мы сами выбираем, что показывать, а что не показывать геймеру, и можем сто раз поменять это в процессе разработки».

OKAMI
PLAYSTATION2

СТУДИЯ

■ Clover Studio располагается в городе Осака (Япония) и является дочерней компанией Capcom. Основана в июле 2004 года группой топ-менеджеров Capcom (Ацуси Инаба, Кендзо Цудзимото и Йосифуми Ямасита), ныне в студии над несколькими проектами трудится более 60 человек.

ИГРОГРАФИЯ СТУДИИ

■ VIEWTIFUL JOE 2, 2004 (GC, PS2)
■ VIEWTIFUL JOE, 2003 (GC, PS2)





■ Чем дальше в подземелья – тем толще злобные монстры.



ФОРМУЛА ИГРЫ

A GAME WITH A REAL PEDIGREE

ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ x ЭКОЛОГИЯ + ZELDA = OKAMI



Один хочет освободить свой народ...
Принц Персии
Два трона
Создайте собственный боевой стиль, используя различные приемы и их комбинации.
Участвуйте в смертельно опасных гонках на колесницах по улицам Вавилона.
Выпустите наружу таящееся внутри вас зло - Темного Принца.
WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM
Эту игру вы всегда сможете найти в магазинах:
Эльдорадо
Техносила
GamePark
Союз
Старт



...ДРУГОЙ - УГНЕТАТЬ ЕГО.
PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES
ОДИН ВОИН. ДВЕ ДУШИ.
PlayStation 2
16+
www.pegi.info
PC DVD
Акелла
vellod impex
PlayStation 2
UBISOFT

Последняя Final Fantasy на PlayStation 2 обязана стать лучшей консольной ролевой игрой года.

Final Fantasy XII



С АРХИТЕКТУРОЙ МИРА IVALICE НАС ПОЗНАКОМИЛИ УЖЕ ДАВНО. СКОРЕЙ БЫ САМУ ИГРУ УВИДЕТЬ!

PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GAMEBOY ADVANCE N-GAGE

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Square Enix
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Square Enix
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	август 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.square-enix-usa.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

ЖУРНАЛ PLAYBOY ОКАЗАЛ ОПРЕДЕЛЕННОЕ ВЛИЯНИЕ НА ДИЗАЙН FINAL FANTASY XII.





ДАЖЕ В КОНСОЛЬНЫХ RPG ОТ ПРОХОЖДЕНИЙ СКУЧНЫХ ПОДЗЕМЕЛИЙ НИКУДА НЕ ДЕТЬСЯ.

О СЮЖЕТЕ

Завязка сюжета Final Fantasy XII должна быть хорошо известна всем поклонникам японских RPG. На всякий случай напомню, что действие происходит в мире Ivalice, знакомом по Final Fantasy Tactics Advance. Воинственная империя захватывает одно независимое государство за другим, и очередь дошла до того, где правит отец принцессы Аше. Вместе с уличным парнишкой Вааном и свалившимися на голову новыми друзьями она уходит в подполье и начинает борьбу против узурпатора.







ПРИНЦЕССА АШЕ. РОССИЙСКИЕ КОСПЛЕЕРЫ УЖЕ ВОЮТ, ПРЕДСТАВЛЯЯ СЕБЕ, ВО СКОЛЬКО ИМ ОБОЙДЕТСЯ СОЗДАНИЕ КОПИИ ЕЕ КОСТЮМА.



«Что случилось с Final Fantasy XII?» – таким вопросом впору задаваться геймерам во всем мире. На E3 2004 была представлена играбельная версия; чувствовалось, что еще полгода – и очередная ролевая сказка от Square Enix будет готова полностью. Однако на следующей выставке издательство ограничилось трейлером и невнятными обещаниями, а дата релиза опять сместилась. Летом журналисты, посетившие Square Enix Party, смогли посмотреть на свежую демо-версию – что странно, куда более короткую, чем та, первая. Она же, но переведенная на английский, досталась владельцам локализованного в США Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King – игра поступила в продажу 14 ноября. Почему же так долго? Стоит ли винить в задержке стремление руководства Square Enix любой ценой популяризовать Dragon Quest? Может, разработчики пытаются довести игру до идеального состояния и подарить владельцам PS2 совершенную RPG аккурат под конец жизненного цикла консоли? Или они случайно потеряли два года назад весь код игры и потратили кучу времени на его воссоздание? Мы не можем дать ответ на этот вопрос, зато с ра-

Стоит ли винить в задержке релиза руководство Square Enix, пытающееся любой ценой популяризовать на Западе другой сериал – Dragon Quest?

КОМАНДА

Продюсером и режиссером Final Fantasy XII на протяжении почти всей разработки являлся Ясуми Мацуно, знакомый по сериалу Vagrant Story. Однако этим летом из-за болезни он был вынужден ограничить свое участие в проекте. Пост режиссера поделили Хироюки Ито (работал над старыми Final Fantasy, а также Chrono Trigger) и Хироси Минагава (обе части Final Fantasy Tactics и Vagrant Story). Продюсером стал Акитоси Кавадзу, знакомый по сериалу SaGa. Композитором Final Fantasy XII числится Хитоси Сакимото, а Нобуо Уэмацу присматривает за его работой и лично сочиняет ключевые мелодии.









ВСТРЕЧИ С МОНСТРОМ МОЖНО ИЗБЕЖАТЬ, ЕСЛИ ОБОЙТИ ЕГО СТОРОНОЙ.

достью расскажем о том, какой ныне представляется Final Fantasy XII. Ведь демка демкой, а за последний год Square Enix часто бросала крохи свежей информации японской прессе. Настало время собрать ее всю в одном материале.

ДОБРО С КУЛАКАМИ

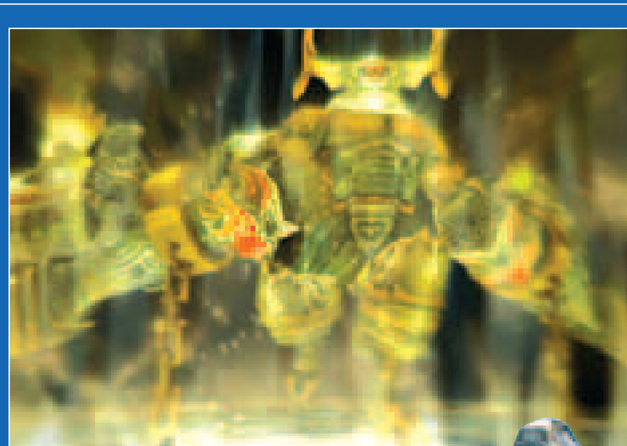
Согласитесь: рассказывать в превью в первую очередь о сюжете и героях – явный признак того, что об игре толком ничего не известно. Ведь оценить заранее, насколько интересно будет следить за событиями игры, практически невозможно, а на изображения персонажей читатели могут прекрасно посмотреть сами; комментарии журналистов по поводу их дизайна никому не нужны. Другое дело – геймплей. В Final Fantasy X была представлена идеальная боевая система; правда, она логически вытекала из всего предыдущего опыта Square Enix и других разработчиков консольных RPG, да и от random encounter почему-то избавиться не удалось. Зато Final Fantasy XII призвана совершить небольшую революцию в жанре.
В демо-версии есть два уровня. На первом Ваан (Vaan), Пенело (Penelo) и Баск (Basch) бродят по тропическому острову (напоминает локацию Besaid в Final Fantasy X) и ищут тираннозавра, чудом избежавшего гибели от рук Кинг-Конга в Peter Jackson's King King. На втором принцесса Аше (Ashe) вместе с пиратом Балтьером (Balthier) и зверозенщиной Фран (Fran) спускаются в глубокие подземелья под храмом и ищут ключ, который, как водится, охраняет злобный монстр. Впрочем, главное, что первый уровень принудительно играется в режиме Wait Mode (для тех, кто любит поразмыслить над каждым ходом), а второй – в Active Mode (предназначен для геймеров, желающих пощекотать свои нервы и соскучившихся по системе Active Time Battle или же компьютерным RPG).
Полтора года назад было модно сравнивать Final Fantasy XII со Star Wars: Knights of the Old Republic. На деле же игра скорее смахивает на Final Fantasy XI – целиком и полностью сетевую RPG, которую в России смогли оценить немногие. Ее наработки – вроде повинующейся воле геймера камеры, свободы передвижения по полю боя и контекстно-зависимых действий – были унаследованы. А все это нужно в первую очередь для сражений в реальном времени.
Различия между Wait Mode и Active Mode просты: в первом случае любые манипуляции с боевым меню проходят на паузе, во втором время никогда не останавливается. Пока вы решаете, как и чем атаковать, персонажи выполняют отданные ранее приказы. Многие западные журналисты считают, что в Active Mode битвы становятся более зрелищными, захватывающими дух и, что немаловажно, быстрыми. Поэтому он, дескать, лучше. Я бы сказал, что главное достоинство Final Fantasy XII – возможность выбирать, какой стиль вам по душе. В обоих случаях скорость долбежки по кнопкам ничего не решает – скорость ударов, их сила зависят от характеристик бойцов.

ЛУЧШЕ ПОЗДНО, ЧЕМ НИКОГДА

Отказавшись наконец-то от концепции random encounter, разработчики сходу не просто догнали, но и перегнали большинство конкурентов. В Final Fantasy XII видно не только одного монстра, символизирующего целый отряд разнотипных противников, – показывают сразу всех врагов. Бои проходят прямо на обычной

САММОНЫ

Призываемые помощники в FFXII опять зовутся эсперами, но мало чем отличаются от защитников FFVIII или эонов FFX. Появившись на экране, эспер мгновенно привлекает внимание всех монстров – они концентрируют атаки на нем, давая возможность главному герою передохнуть и нанести свой удар. Помощник также не теряет времени даром и наносит врагу огромные повреждения. Управляет им AI, но при желании можно лично назначить цели и виды ударов. Вместо знакомых по Final Fantasy X лимитов эона у эспера есть финальное заклинание, которое активируется автоматически с его гибелью. Суть примерно та же, что и раньше, – это самое мощное оружие в арсенале героев, применяется в основном на боссах.



ВААН – СОВСЕМ КАК АЛАДДИН. ПРОСТОЙ ПАРНИШКА, ВЫРОСШИЙ НА УЛИЦЕ. А ВЕДЬ ИМЕННО ЕМУ ДОЛЖНА ДОСТАТЬСЯ ПРИНЦЕССА!





НЕСМОТРЯ НА ВСЕ ГРОМКИЕ СЛОВА О НОВОЙ БОЕВОЙ СИСТЕМЕ, РАЗОБРАТЬСЯ С ИГРОЙ ФАНАТЫ FINAL FANTASY СМОГУТ ОЧЕНЬ БЫСТРО.



БЕЗ ГЕРОЯ-СТРЕЛКА FINAL FANTASY ОБЫЧНО НЕ ОБХОДИТСЯ.

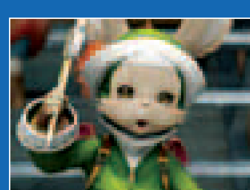
ПЕВИЦА

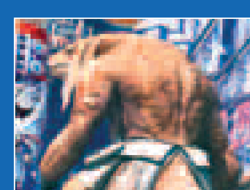
Славная традиция приглашать известных в Японии поп-звезд для работы над саундтреком Final Fantasy продолжится. Главную музыкальную тему игры – песню Kiss Me Goodbye – будет исполнять певица Анжела Аки. Слова авторские (на английском языке), музыку сочинил Нобуо Уэмацу.
Анжела Аки родилась в 1977 году в Японии, затем переехала на Гавайи, а еще позже – в Вашингтон. Лишь год назад она вернулась на родину. Отец Анжелы – японец, мать – американка итальянского происхождения. В отличие от предыдущих звезд Final Fantasy, Анжела не так уж давно известна публике. Впрочем, ее альбом «One» вышел в марте этого года, а 14 сентября в продажу поступил сингл с мегахитом «Home». Можете попытаться достать и послушать.



РАСЫ

На сайте Final Fantasy XII можно обнаружить информацию о расах, населяющих мир Ivalice. Кроме хорошо знакомых всем людей (Humes) и муглов (Moogle), это еще некие Bangaa и Seeq. Bangaa произошли от рептилий, и их тела покрыты чешуей. Они живут среди людей, известны острым слухом и не менее острым обонянием, но не могут использовать магию. Seeq – потомки свиней. Они сильнее обычного человека, агрессивны и не очень умны. Чаще всего занимаются тяжелым физическим трудом. Несмотря на грузность, быстро передвигаются и слывут ловкими ворами. Подробнее обо всех этих расах читайте на официальном сайте http://www.square-enix-usa.com.

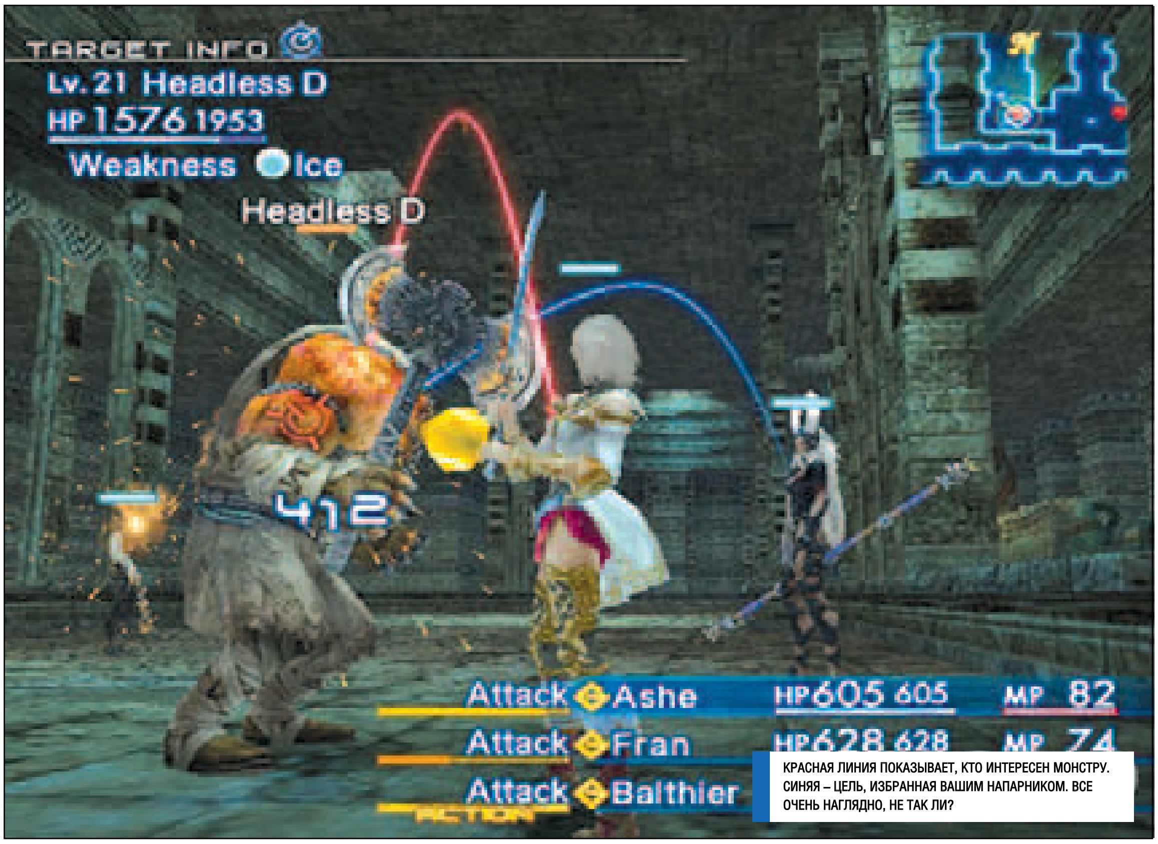





карте – никаких отдельных арен более нет. В этом плане Final Fantasy XII очень походит на Breath of Fire: Dragon Quarter с той разницей, что здесь монстры могут респауниться. Есть возможность избегать столкновений с врагами (пробежать мимо них, зажав R2), но злоупотреблять ей не получится.
В качестве компенсации за такие бонусы разработчики впервые сделали всех монстров по-настоящему опасными; битв «для галочки» (где достаточно было жать по десять раз кнопку «атаковать») будет теперь куда меньше. Все враги владеют интересными навыками и наконец-то научились координировать свои действия. Например, специализирующиеся на ближнем бое монстры будут сдерживать ваших героев, давая возможность магу нанести мощный удар издалека...
На первом уровне демки реализована простенькая модель экосистемы – где одни монстры охотятся на других, а не созданы специально, чтобы съедать незадачливых путешественников. Встречаются и совершенно миролюбивые – например, Mandragora никогда не нападет первой. Это важно и для прохождения уровня – дело в том, что Rockeater (тот самый тираннозавр) не появляется там, где бродит Sleipnir (создавался, естественно, под впечатлением от того самого мифологического скакуна). Поэтому сначала Ваану и его друзьям придется избавить мир от трех таких созданий, а потом уже начинать охоту на главную добычу.

ТУРЕЦКИЙ ГАМБИТ

В японских RPG с боями в реальном времени обычно управляют напрямую лишь одним героем – иначе просто голова кругом пойдет. В Final Fantasy XII система «гамбитов» позволяет задавать модель поведения для двух ваших



КРАСНАЯ ЛИНИЯ ПОКАЗЫВАЕТ, КТО ИНТЕРЕСЕН МОНСТРУ. СИНЯЯ – ЦЕЛЬ, ИЗБРАННАЯ ВАШИМ НАПАРНИКОМ. ВСЕ ОЧЕНЬ НАГЛЯДНО, НЕ ТАК ЛИ?

МАГИЯ

Отныне заклинания делятся на четыре класса. Белая магия отвечает за лечение, черная – за атаку, зеленая помогает избавляться от статусов и насылать проклятья на врагов. Кроме того, есть еще магия времени. Как и в Final Fantasy XI, линейка MP медленно восстанавливается сама собой, поэтому необязательно таскать с собой тонны восполняющих ее предметов. Новая система боя предполагает, что одни магические приемы выполняются быстрее других, и все они медленнее, чем обычная атака мечом. А возможность свободно передвигаться по полю боя привела к тому, что часть заклинаний накладывается не на конкретное существо, а на определенную область.



напарников, хотя при желании можно отдать все на откуп AI или же управлять каждым бойцом вручную. «Гамбит» – по сути, алгоритм, который определяет, как будет действовать персонаж в различных ситуациях, кого и как атаковать. Что-то подобное мы встречали уже в консольных RPG – например, Star Ocean: Till the End of Time и сериале .hack. В финальной версии игры «гамбиты» можно настраивать самому, в демо-версии был лишь один стандартный вариант.
Как понять, что за цель себе выбрал ваш помощник и что делает, собственно, ваш герой? Все просто. Если в бою необходимо сфокусировать свою атаку на определенном монстре, необязательно отслеживать его вручную. Достаточно открыть меню и выбрать врага в списке. То же касается лечебных заклинаний и предметов, которые ваши герои применяют друг на друге. На экране при этом отображаются линии (Target Line), ведущие от каждого участника сражения к местонахождению его текущей цели. Для ваших героев они синие, для противников – красные; причем далеко не факт, что «интерес» взаимен. В результате все поле оказывается расчерченным яркими линиями – выглядит немного странно, но зато весьма наглядно.
В Final Fantasy XII, как и в предыдущих играх, есть особо сильные помощники, которых можно призывать (summon) в бою. В демо-версии этой способностью обладали Ваан и Аше. Интересно, что теперь помощник заменяет собой двух ваших напарников – те уходят в резерв. Даже по завершении битвы он останется на карте и будет ходить вместе с вами – пока не закончится время саммона или же его не убьют в очередной схватке. В момент гибели помощник производит свою самую мощную магическую атаку, которая гарантированно убивает слабых монстров и наносит сильные повреждения боссам.
Как видите, все это сильно отличается от привычной нам раскладки и позволит придумывать интересные тактические решения. Возможно, чуть ли не впервые за историю сериала бои превратятся из помехи на пути к очередному сюжетному ролику в действительно увлекательное занятие – как в Grandia II или уже упоминавшейся Breath of Fire: Dragon Quarter.

КОГДА ЖЕ?

Square Enix обещает выпустить игру в Японии в марте следующего года. Скорее всего, ждать ее появления на Западе раньше августа нет смысла, а до Европы она может добраться и вовсе в 2007 году. К тому времени уже год в продаже будет находиться Xbox 360, подоспеют и PlayStation 3 с Revolution. Устареет ли игра? Разумеется, нет. В первые год-два жизни консолей следующего поколения не появится ни одной столь же масштабной RPG. Final Fantasy XII непременно оправдает все наши ожидания и позволит PlayStation 2 громко хлопнуть дверью перед уходом со сцены. ■








The SIMS 2
РУССКАЯ ВЕРСИЯ
САМАЯ ПОПУЛЯРНАЯ ИГРА В МИРЕ
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!
EA

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@suikoden.ru





Мир истинных рун

У большинства геймеров понятие «JRPG» традиционно ассоциируется с играми Square Enix. Многие выдающиеся серии отдыхают в тени блокбастерной Final Fantasy, не имея возможности похвастаться столь же обширным бюджетом и соответствующей раскруткой. Среди них и серия RPG от Konami, именуемая Suikoden (Genso Suikoden в Японии), тихо и неприметно готовящаяся справить свое десятилетие.

Дебют Konami на поприще ролевых игр оказался весьма и весьма оригинальным. В Suikoden не было традиционной могучей кучки анимешных персонажей, спасающих мир от вселенского зла. Вместо этого нам показали обширнейший фэнтезийный мир, живущий по канонам средневековья (не сказки, как в той же FF9, а именно средневековья): мир царств и империй, мир войн и великих лидеров, мир диковинных существ и волшебства, мир подвигов и великих свершений. И каждая игра серии открывала нам новые тайны этого мира, показывала новые места, раскрывала новые события. Пожертвовав масштабами конфликтов и глобальностью катастроф, Suikoden позволил нам возвращаться к одному и тому же миру снова и снова, создавая максимально детализированную и проработанную игровую вселенную.

> **О произношении**
>
> **Название игры каждый произносит на свой лад. Сайко-, Шуико-, Сюикоден... Несмотря на то что японские слова (а Suikoden – название именно японское) читаются именно так, как и пишутся, с ударением на каждом слоге: Су-и-ко-ден.**

Рецепт приготовления Suikoden прост. Берется угроза в виде империи, берется главный герой (или герои), готовый этой угрозе противостоять; герой получает в свое пользование Истинную Руну, собирает себе армию, размещая ее в удачно подвернувшемся под руку замке (или корабле...), путешествует по миру в поисках рекрутов (коих обязано быть 108 штук – см. врезку), обустраивает свои владения и, конечно, сражается с врагами – как в команде, так и один на один, а иногда и участвует в широкомасштабных стратегических битвах.

Несмотря на строгую приверженность подобному канону, в сюжетном плане игры серии различаются кардинально – достигая таких высот в хитросплетениях политических интриг и описании персонажей, что большинство RPG бледнеют перед ними.

ВОЙНА РУНЫ ВРАТ:
455-457 ГОДА СОЛНЕЧНОГО КАЛЕНДАРЯ

Первая часть серии являла собой попурри из широчайшего ассортимента фэнтезийных клише. Империя и повстанцы, гномы и эльфы, кобольды и вампиры, пираты и колдуны, социальное неравенство и расовая вражда, кровные узы и кровная месть, верность и самопожертвование – все это переплелось в сюжете Suikoden, насчитывающем каких-то 20 часов игрового времени. Основная сюжетная линия была довольно-таки простой, но обилие побочных складывалось в крайне пеструю и довольно впечатляющую картину.

Игра начиналась с поступления главного героя, по совместительству сына прославленного генерала МакДола, на службу императору Барбароссе. Лояльность престолу быстро выветривается из сердца юного МакДола, когда он видит коррупцию во власти и бедность в народе; последней каплей становится гибель его друга Теда, от кого герой и получает одну из Истинных Рун, за которыми охотится империя. Так он становится преступником, затем присоединяется к повстанцам – и со временем встает во главе Освободительной армии.

Наличие многотысячного войска обязывало сражения к масштабности. Стратегические битвы в Suikoden проходили по правилу треугольника: пехота сносила лучников, стрелы поражали магов, а заклинания были крайне эффективны против пехотинцев. Выбрать правильное действие помогали шпионы, узнававшие о вражеских планах; были и прочие специальные возможности, вроде усиления атаки, на которые ход не тратился.

По правилу «камень-ножницы-бумага» проходили и дуэли с вражескими военачальниками. Характеристики (HP, сила, защита) героя учитывались, а враг перед каждым ходом своими словами давал понять, какую модель поведения (атака, за-

> **ХРОНОЛОГИЯ**
>
> - **Suikoden** (PS one, Sat) – 1995
> - **Suikoden II** (PS one) – 1998
> - **Genso Suikogaiden Vol.1: Harmonia No Kenshi** (PS one) – 2000
> - **Genso Suikogaiden Vol.2: Crystal Valley No Kettou** (PS one) – 2001
> - **Genso Suikoden Card Stories** (GBA) – 2001
> - **Suikoden III** (PS2) – 2002
> - **Suikoden IV** (PS2) – 2004
> - **Suikoden Tactics** (PS2) – 2005
> - **Suikoden V** (PS2) – 2006

Первоисточник

«Suikoden» – переиначенное на японский лад название известнейшего китайского романа, «Shui Hu Zhuan», которое разные источники переводят как «Разбойники с болота», «Грань воды» и даже «Все люди братья». Сюжет сей монументальной прозы повествовал о 108 бандитах, поселившихся на опоясанной болотами горе и ставших предводителями тысяч людей в борьбе с тиранами. Основываясь на концепции даосизма, 108 Звезд Судьбы ассоциировались со 108 демонами, изгнанными самим Шанг-Ти, и возродившимися в душах воинов, сведенных вместе судьбой для восстановления справедливости. Вместе с «Романсом трех королевств» (ставшим источником вдохновения для создателей одноименного стратегического сериала и линейки Dynasty Warriors от Koei) Shui Hu Zhuan считается одним из четырех классических китайских романов. В средневековом Китае родилась пословица: «юным не следует читать «Грань воды», а зрелым – «Три королевства» – ибо первое будоражит молодые умы отвагой, безрассудством и жестокостью братства разбойников, а второе полно обмана, лжи и подлых уловок, на кои оно может соблазнить старых и мудрых читателей.



ИГРЫ ВРОДЕ SUIKODEN – ЛУЧШЕЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО ТОГО, ЧТО МЫ НЕ ЗРЯ ЗАВЕЛИ В «СИ» РУБРИКУ «БАНЗАЙ».

ТРЕТИЙ SUIKODEN СТАЛ ПЕРВОЙ ИГРОЙ СЕРИАЛА НА PS2 И СВОЕГО РОДА НАЧАЛОМ КОНЦА РОЛЕВОЙ ЭПОПЕИ.









щита, сильная атака) намерен выбрать. Впрочем, как масштабных битв, так и дуэлей в игре было не столь много – основной для Suikoden была более-менее традиционная пошаговая боевая система. Интересна она была хотя бы тем, что в бою одновременно участвовало по шесть персонажей – чуть ли не рекорд для не-тактических RPG. Персонажи, помимо выполнения стандартных действий, могли участвовать вместе в специальных Unite-атаках (а-ля Chrono Trigger); магию герои приобретали, экипируя соответствующие Руны.

Suikoden практически во всем отличалась от уже упомянутого Chrono Trigger, лидера среди RPG в 1995 году, но вместе с тем была игрой ничуть не менее выдающейся и послужила хорошим началом для серии.

ОБЪЕДИНЕНИЕ ДУНАНА:
460 ГОД СОЛНЕЧНОГО КАЛЕНДАРЯ

В то время как Suikoden была фактически первой RPG для PlayStation (Arc the Lad, вышедшая раньше, все-таки больше склонялась к TRPG), ее сиквелу предстояла жестокая конкуренция: в США он выходил в один день с долгожданной Final Fantasy VIII, вокруг которой творился куда больший ажиотаж. Да, Suikoden II так и не добралась до верхушек видеоигровых чартов, но это нисколько не умаляет ее достоинств.

Так, сюжету и персонажам – довольно-таки слабым сторонам первой части – здесь было уделено пристальнейшее внимание. Спрайтовая графика не стала помехой для разработчиков: драматичность сценок ничуть не уступала высокобюджетным «ролевушкам», масштабы действия выросли до колоссальных размеров, а сценарий был способен держать игрока у экрана на протяжении большей части игры. Были и проблемы, конечно: «триггер-хантинг», бесконечная беготня в поисках начала следующей сценки, зачастую утомляла; впрочем, этим страдает вся серия, да и весь жанр. В центре повествования – двое лучших друзей, оказавшиеся по раз-


12+
SONY
www.yourpsp.com
www.mypsp.ru
PURSUIT FORCE
ЗАКОН НЕ ЗНАЕТ ПОЩАДЫ
Улицы Capital City заполонили преступники на мощных и дорогих авто. Пять районов города полностью контролируются вооруженными бандами, не знающими страха и жалости. Для борьбы с преступностью создано новое элитное полицейское подразделение — Pursuit Force. Вы — молодой сотрудник этого отряда, который должен взять правосудие в свои руки.
PURSUIT FORCE











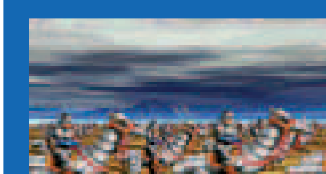
Путаница с названиями

Полное японское название серии – Genso Suikoden. Префикс Genso (что можно перевести как «воображаемый, фэнтезийный») здесь указывает на то, что игры не следуют китайскому первоисточнику, а являются вариациями на тему оного. Игру, именуемую просто Suikoden, выпустила в 1989 году на MSX все та же Koei (портировав ее позже на NES – эму-любители наверняка видели ROM-файл игры); позже на PS one и Saturn появились еще две части – Tendo 108 Sei и Tenmei no Chikai. Все три «Суикодена» от Koei имели стратегический уклон и не выходили за пределами Японии.



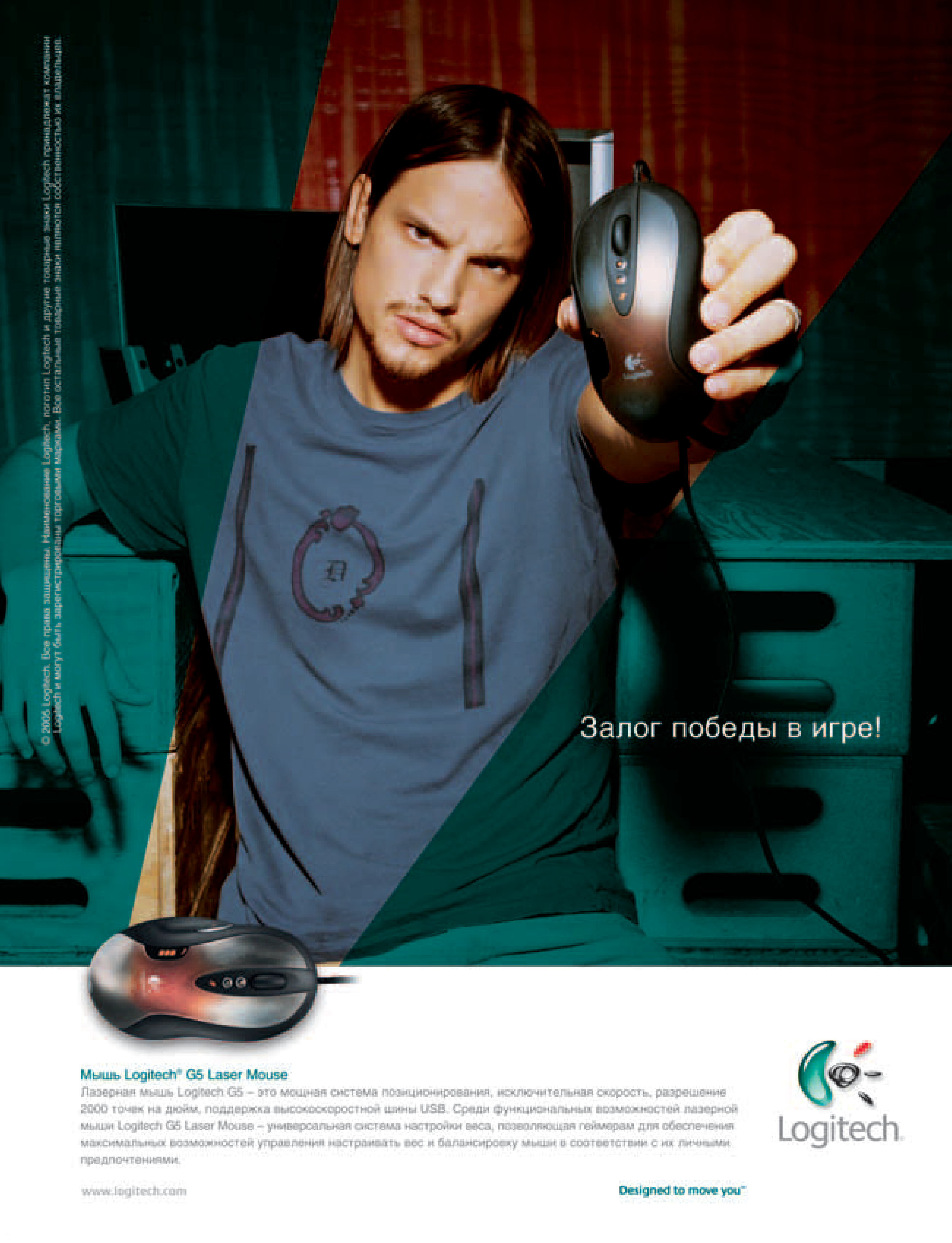
О недоступном

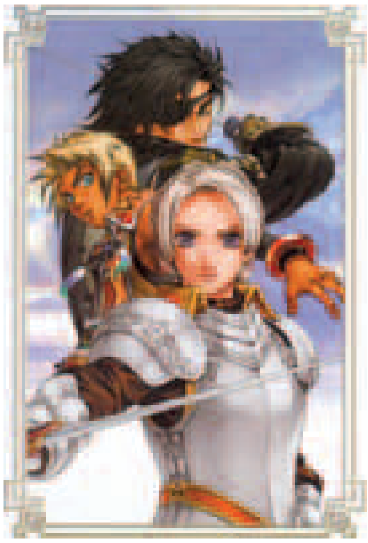
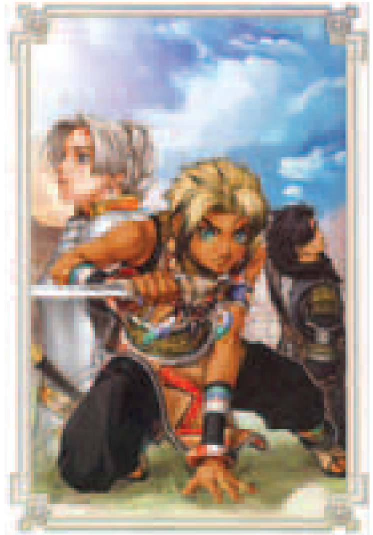
Версия Genso Suikoden для Sega Saturn отличалась новыми сценками, мини-игрой в блэкджек и прочими эксклюзивными бонусами. Единственная надежда для англоговорящих игроков – на то, что эти дополнения войдут в переиздание первых двух частей на PSP... и на то, что это переиздание вообще увидит свет за пределами Японии.

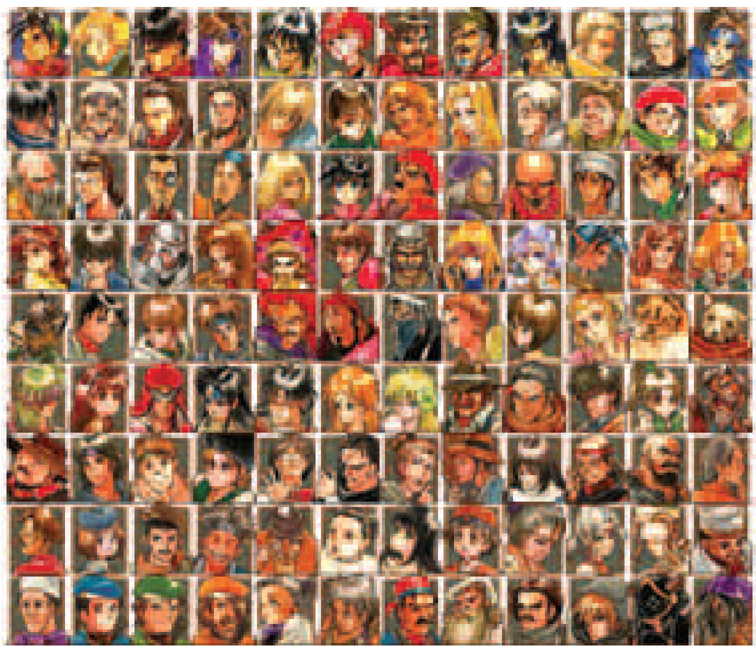
ные стороны баррикад. У каждого из них – своя правда, каждый старается защитить то, что ему дорого, они оба желают лучшего, но война продолжается, и исход ее очевиден: один станет героем, на другого обрушится все бремя ответственности, вся ненависть поверженной нации. Среди целого сонма 32-битных RPG, пожалуй, нет ни одной, которая могла бы поспорить с Suikoden II в качестве исполнения антагонистов – и очень, очень редкие пытаются достичь того же уровня проработанности политических интриг и стратегических решений.

Нельзя не упомянуть и о преемственности, благо вторая часть Suikoden считается одним из лучших сиквелов в истории ролевых игр. О традиционной спрайтовой графике уже говорилось; боевая система перекочевала из первой части без каких-либо значительных изменений (разве что


© 2005 Logitech. Все права защищены. Наименование Logitech, логотип Logitech и другие товарные знаки Logitech принадлежат компании Logitech и могут быть зарегистрированы торговыми марками. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Залог победы в игре!
Мышь Logitech® G5 Laser Mouse
Лазерная мышь Logitech G5 – это мощная система позиционирования, исключительная скорость, разрешение 2000 точек на дюйм, поддержка высокоскоростной шины USB. Среди функциональных возможностей лазерной мыши Logitech G5 Laser Mouse – универсальная система настройки веса, позволяющая геймерам для обеспечения максимальных возможностей управления настраивать вес и балансировку мыши в соответствии с их личными предпочтениями.
Logitech
www.logitech.com
Designed to move you™


ОДНА ИЗ ГЛАВНЫХ ФИШЕК SUIKODEN – ВОЗМОЖНОСТЬ ПРИВЛЕЧЬ НА СВОЮ СТОРОНУ РОВНЕХОНЬКО 108 ГЕРОЕВ ПЕРСОНАЖЕЙ. ЭТО НЕ ЕСТЬ ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ТРЕБОВАНИЕ ДЛЯ ПРОХОЖДЕНИЯ, ОДНАКО КАКОЙ НАСТОЯЩИЙ ПОКЛОННИК RPG УСТОИТ ПЕРЕД СОБЛАЗНОМ ПРОХОДИТЬ ИГРУ РАЗ ЗА РАЗОМ, ПЫТАЯСЬ ОТЫСКАТЬ ВСЕ СТО С ЛИШНИМ ГЕРОЕВ?

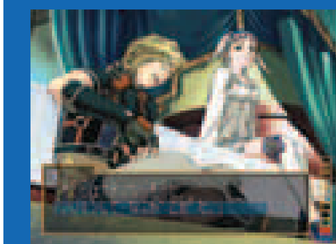
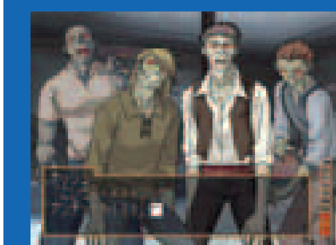
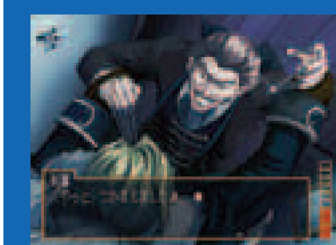


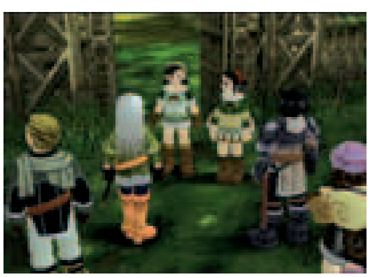
Только у нас!

Серия Suikoden предлагает уникальную возможность наблюдать за тем, как развивается крепость, как в ней появляются и обживаются новые помещения, как она наполняется самыми разными людьми – от поваров и библиотекарей до туристов и просто ваших поклонников. И это все происходит буквально на глазах! Да, игрок не может самостоятельно строить форт, но наблюдение за тем, как собственное хозяйство процветает параллельно с боевыми успехами и вербовкой новобранцев, вдохновляет.

...и текстовая адвенчура

«По мотивам» второй части были выпущены и два сюжетных ответвления – «гайдена», принявших вид полноценных игр. В главной роли обеих частей Suikogaiden – шпион Нэш Латкже, расследующий события во время войны за объединение Дунана и после нее. Нэшу встретится уйма знакомых героев, про которых нам предстоит узнать много нового.






стратегические битвы стали напоминать знакомые по TRPG); вернулось огромное количество старых знакомых лиц – а если перед началом игры использовать возможность импорта финального сейва первой части, то можно даже навестить МакДола-младшего у него дома и завербовать в команду! Suikoden II можно по праву назвать вершиной развития классических двумерных RPG; также вторая часть большинством фанатов считается лучшей в серии.

ВТОРАЯ ВОЙНА ОГНЕНОСЦЕВ: 475 ГОД СОЛНЕЧНОГО КАЛЕНДАРЯ

Suikoden III, в отличие от своего прямого предшественника, была крайне нетрадиционна. Немой протагонист исчез – вместо него игра предлагала систему Trinity Sight, позволяющую взглянуть на разворачивающиеся события с трех противоположных точек зрения. Сын прерий Хьюго; предводительница рыцарей Крис Лайтфеллоу; наемник из соседней державы Геддо – люди совершенно непохожие друг на друга, подчас стоящие по разные стороны баррикад, но связанные одной судьбой. По мере прохождения игры открывались и другие сценарии: за хозяина замка, где размещали свои войска и... за самого антагониста! Как и во второй части, здесь стремлениям, мыслям и переживаниям «злодея» уделено настолько пристальное внимание, что начинаешь не просто понимать его, а сопереживать, сочувствовать, даже желать принять его сторону в конфликте с героями!

Использование Trinity Sight помогло игре не только наиболее детально осветить основной конфликт со всех сторон, но и уделить достаточно времени огромному количеству персонажей. Тогда как масштабы событий были относительно невелики (особенно по сравнению с тем, что было в Suikoden II) – все действие происходило на территории одного региона, – детализация представления достигла небывалых высот, а сюжет ближе к финалу вырос до вопроса о будущем всего мира.

Боевая система в третьей части претерпела настолько большие изменения, что вызвала недоумение не только у неофитов, но и у самых закоренелых фанатов серии. Отныне команда разбивалась на три пары, каждой из которых можно было отдать лишь один приказ – иными словами, прямой контроль над действиями героев отсутствовал начисто! Получалось, что лишь один персонаж пары мог использовать Руну или предмет за ход, что вынуждало игрока подходить со всей серьезностью к формированию боевой команды. Также была введена система

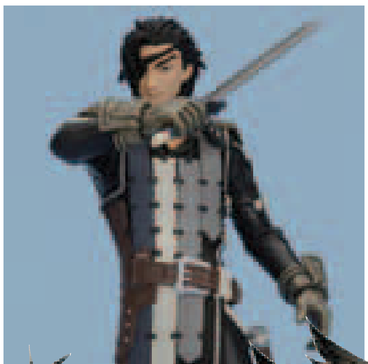


ТАК И ХОЧЕТСЯ ПОГЛАДИТЬ ЭТО СУЩЕСТВО ПО ЗАГРИВКУ, ОЖИДАЯ УСЛЫШАТЬ В ОТВЕТ ПОЛОЖЕННОЕ «НЯ!»



КАК И В СЛУЧАЕ С ЛЮБЫМ ДРУГИМ ЯПОНСКИМ РОЛЕВЫМ СЕРИАЛОМ ИЛИ ЖЕ ПОПУЛЯРНЫМ АНИМЕ, НЕ ОБОШЛОСЬ БЕЗ ПОЯВЛЕНИЯ КРАСИВЫХ ФИГУРОК ПО ЕГО МОТИВАМ. ПОБРОДИВ ПО ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНАМ СТРАНЫ ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА ИЛИ ЖЕ СЕТЕВЫМ АУКЦИОНАМ, МОЖНО НАЙТИ НЕМАЛО ИНТЕРЕСНОГО, ПОВЕРЬТЕ.





Карточная игра...

Genso Suikoden Card Stories, вышедшая на GBA, во многом следовала сюжету второй части – заменив обычные битвы карточными дуэлями на манер Magic the Gathering – со сложными правилами, сбором карт и возможностью обмениваться ими. Существует и настоящая карточная игра – новые карты для нее продолжают появляться с выходом новых игр серии. Естественно, за пределами Страны восходящего солнца Card Stories никогда не выпускались.







ПОМИМО ГРИФОНОВ В SUIKODEN ПРИСУТСТВОВАЛИ ЛЮДИ-УТКИ, КОТОРЫХ ДЕМОНСТРИРОВАТЬ ВАМ МЫ ЛИШНИЙ РАЗ НЕ ХОТИМ.

умений, позволяющая «настроить» персонажа по собственному желанию. Стратегические битвы вновь преобразились – на сей раз в невнятное подобие регулярных боев с практически полным отсутствием контроля за происходящим.

С Suikoden III серия шагнула в полное 3D – и очень многие фанаты не приняли этого перехода. Третья часть оказалась на распутье: она еще не доросла до реалистичного изображения персонажей, но и не избавилась от «мультяшности», характерной для спрайтов. В итоге повсеместное применение cel-shading'а, текстуры, заменяющие лица, и неправильные пропорции тел невольно вызывали ассоциации с SD-стилем Final Fantasy VII – это несомненно придавало игре особый шарм, но и не могло не сказаться негативно на ее восприятии.

Также Suikoden III стояла особняком от предшественников: хотя импорт сейва второй части здесь также поддерживался, но давал относительно немного, а число вернувшихся в строй старых героев было невелико. Несмотря на это, глубина сюжета и потрясающее качество повествования позволяют смело назвать Suikoden III одной из лучших RPG для PS2.

ФЕДЕРАЦИЯ ОСТРОВНЫХ НАЦИЙ: 305 ГОД СОЛНЕЧНОГО КАЛЕНДАРЯ

«...и грянул гром». Мы никогда не узнаем, что же именно произошло в стенах токийского подразделения Konami, но факт остается фактом – из-за разногласий с начальством относительно дальнейшего развития серии ушел сценарист, режиссер и создатель всего мира серии Suikoden Йоситака Мураяма. И фанаты, бывшие не в восторге от неортодоксальной Suikoden III, при виде четвертой части взвыли.

Suikoden IV сломала последовательность повествования, вернувшись на 150 лет назад в регион, до которого практически никому не было дела. Suikoden IV плюнула фанатам в лицо убогим сюжетом, непроработанными персонажами и деградировавшей боевой системой. Концепция была сохранена, и даже четырех старых знакомых мы смогли увидеть, но все прочее, все то, за что мы любили се-

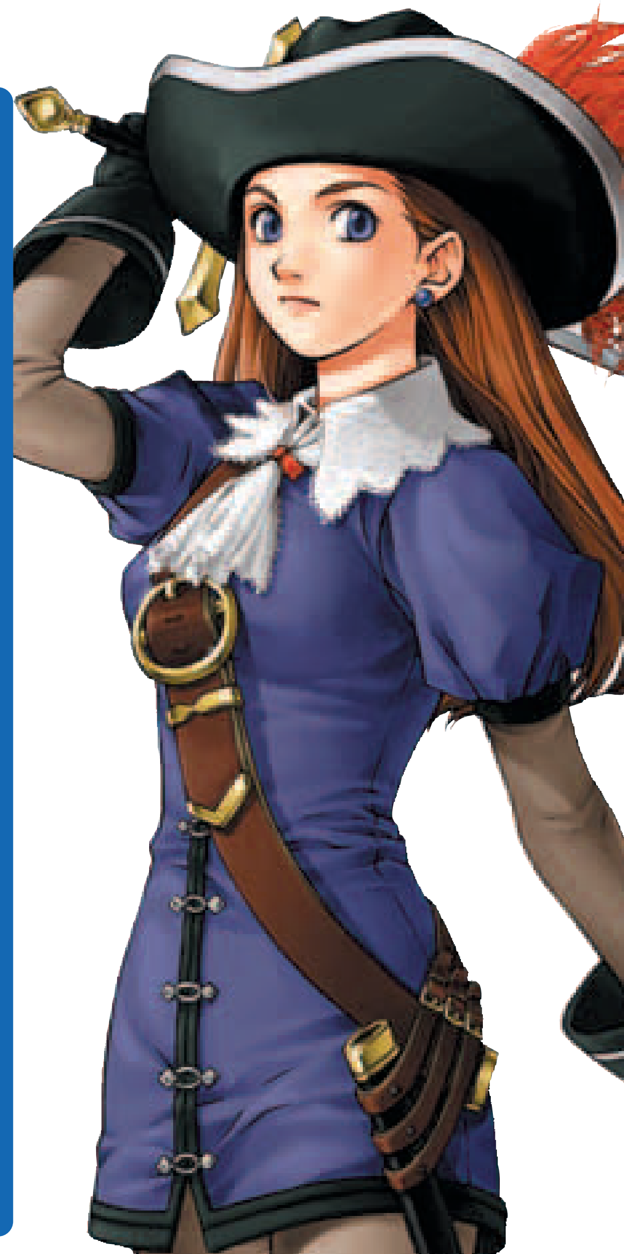
РЕЦЕНЗИЮ НА SUIKODEN IV ВЫ МОЖЕТЕ НАЙТИ В НОМЕРЕ 5(182) ЗА ЭТОТ ГОД. НЕ ПРЕДЛАГАЯ НИЧЕГО НОВОГО, ИГРА ПО ВСЕМ АСПЕКТАМ ОТБРОСИЛА СЕРИАЛ НА МНОГО ЛЕТ НАЗАД.

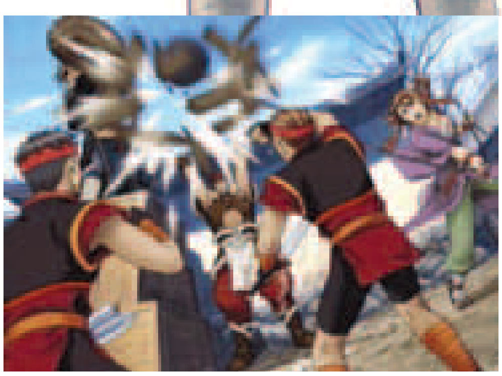


МАНГА!

Suikoden III: The Successor of Fate, официальная манга по третьей части игры, на радость фанатам была лицензирована и переведена на английский язык компанией Tokyopop. The Successor of Fate часто отступает от канонического сценария, позволяя взглянуть на персонажей и события игры с новой стороны; обилие новых сценок, целостность повествования и великолепный рисунок Аки Симидзу делают эту мангу обязательным приобретением для любого фаната Suikoden. В Японии последний, девятый, том был выпущен в апреле этого года; в США его релиз запланирован на март 2006-го. С недавних пор Tokyopop выпускает The Successor of Fate и на территории PAL-региона, позволяя европейским поклонникам серии наконец-то узнать о событиях третьей части.











рию Suikoden, оказалось выброшенным за ненадобностью.

Полный обзор вы можете прочитать в № 05 за сей год и еще раз убедиться, что Suikoden IV способен принести лишь разочарование.

СТРАНСТВИЯ КИРИЛА: КОНЕЦ 290-Х – 300-Е ГОДА СОЛНЕЧНОГО КАЛЕНДАРЯ

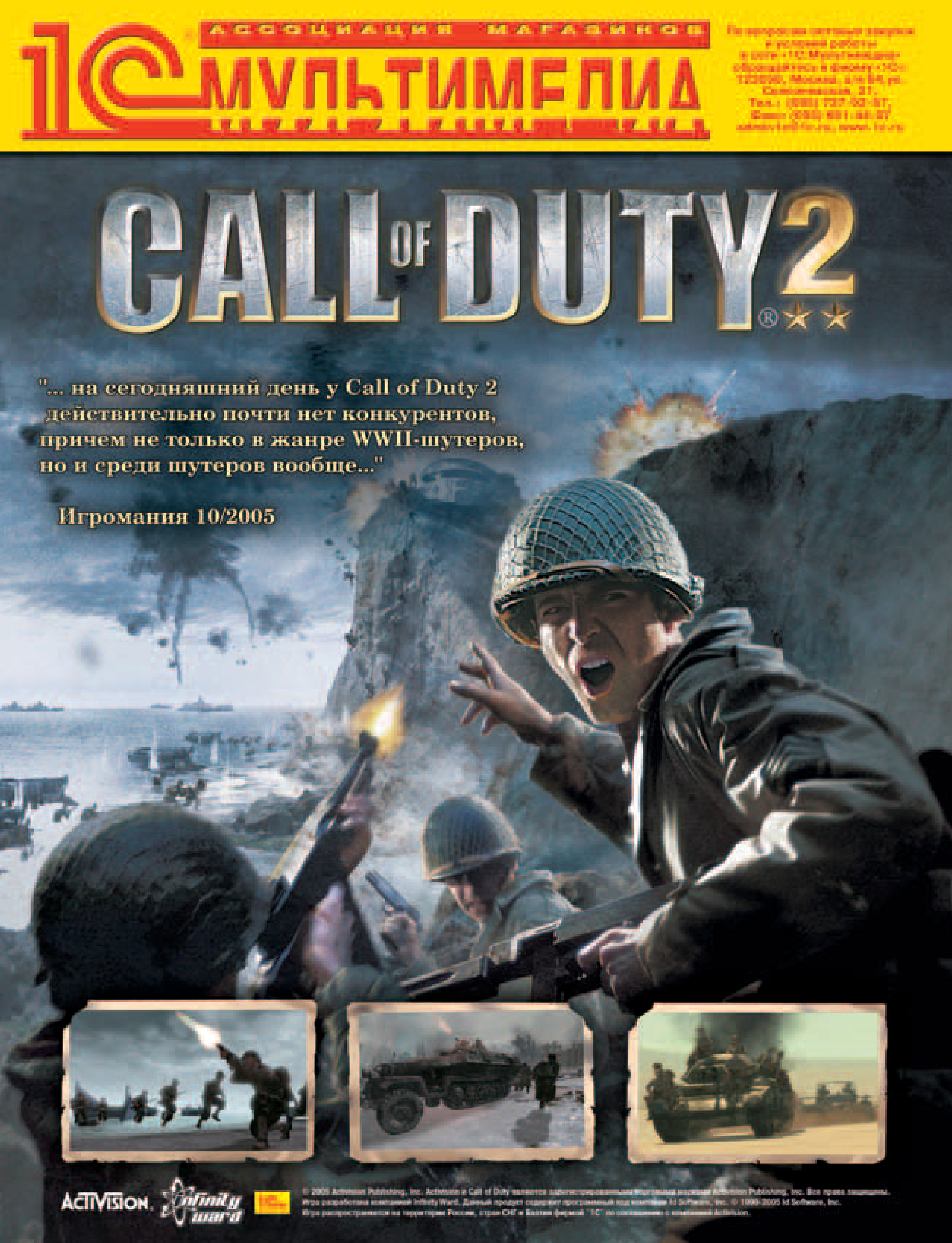
Suikoden Tactics, первая TRPG в серии, тесно переплетается с четвертой частью. От стандартной концепции она отходит: 108 Звезд Судьбы нет, боевая система лишь одна, замок сменился караваном... а за продюсирование по-прежнему отвечает Дзюнко Кавано, которую мы склонны винить в фиаско Suikoden IV. Не пропустите обзор Suikoden Tactics в этом номере!

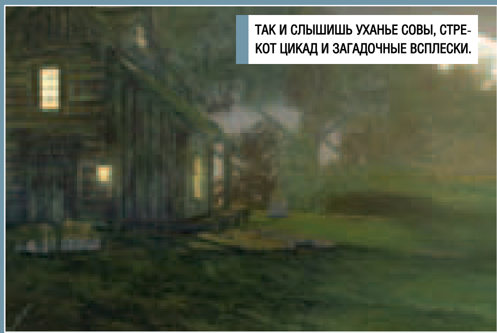
ХАОС В ФАЛЕНСКОМ КОРОЛЕВСТВЕ: 450-Е ГОДА СОЛНЕЧНОГО КАЛЕНДАРЯ

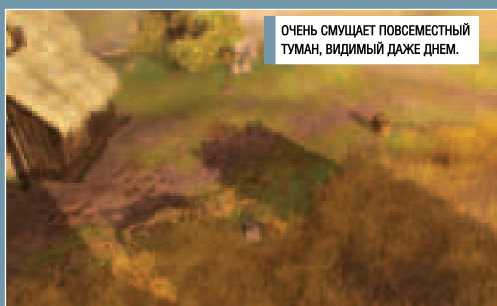
Работа над пятой частью серии уже вовсю кипит; не исключено, что от релиза нас отделяют какие-нибудь полгода. Следите за анонсами! Серия Suikoden вполне жива – Konami выпускает игру за игрой. Но как Xenosaga без Такахаси, Suikoden без Мураямы уже не тот сериал, что был ранее. Да, хочется верить, что Konami смогут что-то сделать сами, но пока все свидетельствует об обратном. Как это ни прискорбно, мы уже не узнаем окончание истории Истинных Рун – во всяком случае, не увидим его таким, каким ожидали с самого начала. И все же у нас есть классическая трилогия – три части, созданные отцом серии, которые своим великолепием способны затмить практически любую из JRPG. И именно эту трилогию должен пройти любой поклонник жанра – ведь истинные шедевры не умирают. ■

Имена протагонистов

Konami заявила, что официальных имен у главных героев нет – каждый их волен назвать по-своему. Тем не менее, выпускаемые самой Konami в Японии новеллизации игр не могли оставить протагонистов безымянными: так, отпрыска Мак-Долов назвали Тиром, сестру Нанами – Рио, а найденыша жители Разрила окрестили не иначе как Лазло. С такими именами хоть в петлю лезь...


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
CALL OF DUTY 2
"... на сегодняшний день у Call of Duty 2
действительно почти нет конкурентов,
причем не только в жанре WWII-шутеров,
но и среди шутеров вообще..."
Игромания 10/2005
ACTIVISION
infinity ward


ТАК И СЛЫШИШЬ УХАНЬЕ СОВЫ, СТРЕКОТ ЦИКАД И ЗАГАДОЧНЫЕ ВСПЛЕСКИ.


ОЧЕНЬ СМУЩАЕТ ПОВСЕМЕСТНЫЙ ТУМАН, ВИДИМЫЙ ДАЖЕ ДНЕМ.


НЕВЕДОМЫЕ ТВАРИ ДЕМОНСТРИРУЮТ ВОЗМОЖНОСТИ ДВИЖКА. ЕСЛИ ЧЕСТНО, УРОВЕНЬ ДЕТАЛИЗАЦИИ НЕ ВПЕЧАТЛЯЕТ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Obsidian Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	2006

ОНЛАЙН:
http://www.atari.com/nwn2

Neverwinter Nights 2

Ушедшая на консольные хлеба BioWare оставила верных поклонников без очередной D&D-жвачки. Но надежда еще теплится.

Информационная пустота, зиявшая вокруг Neverwinter Nights 2, стремительно заполняется – верный признак, что разработчики определились со сроками выхода и начинают подготавливать игроков. Журналистов же приманивают первой играбельной версией. И мы, конечно, тут как тут!

ЖИЛИ-БЫЛИ

Оригинал критиковали за излишне наивную завязку: на неоперившегося курсанта вдруг взваливают спасение целого города, и правая рука лорда-градоправителя всегда готова подлечить новоявленного спасителя. «Скажем решительное «нет!» якшанью с королями!» – заявляют разработчики.
Сказано – сделано.
На сей раз все начинается в Западной Гавани – захудалом городишке посреди болот в окрестностях стольного града Невервинтера. Наш персонаж не страдает амнезией, не был подкинут таинственным образом сердобольной парочке в младенчестве, да и вообще ничем не отличается от сиволапых земляков.
Но все меняется, когда приходят они – неведомые бандиты, атаковавшие город. Налетчиков разгромили, но вопрос остался – что им понадобилось в этом медвежьем углу? Поиски ответа образуют завязку сюжета и заставят героя поворошить страницы древней истории родного края.

СКАЛЬПЕЛЕМ И НАПИЛЬНИКОМ

Преимущество использования лицензии – готовая ролевая система, которую можно переносить прямо в игру. И, что важно для игроков: раз выучив основы, можно приступать к каждому новому проекту без долгого чтения руководства. В игре задействована Dungeons&Dragons 3.5, но сильных изменений «половинка» не вносит, ограничиваясь правкой баланса. Не обошлось и без обновки: помимо стандартного набора, на выбор даны все подрасы, типа темных эльфов и глубинных гномов, и добавлен новый базовый класс – Warlock (Колдун).

МОРАЛИТЭ

Дебютный проект студии, Star Wars: Knights of the Old Republic 2 – The Sith Lords, при всех недостатках, представил интересную систему «влияния» на спутников героя. Своим поведением и высказываниями мы могли переманить NPC на темную или светлую сторону Силы. Но, согласно D&D, в каждом мыслящем

Хозяйке на заметку





**Главный козырь оригинала – встроенный редактор – просто не узнать! На глазах у журналистов один из разработчиков менял настройки облачности, скорости ветра, освещения, и результат тотчас отражался на экране.
Туманное болото превратилось в заснеженную пустошь, звездное небо заволокли предгрозовые тучи. Вместо готовых наборов тайлов пользователь может создавать собственные, составляя их из отдельных объектов. Угол обзора камеры жестко не задан, им можно управлять и делать нестандартные ролики на движке. Скриптовый язык остался тем же, но теперь намного проще в обращении, и значительно улучшен интерфейс.**



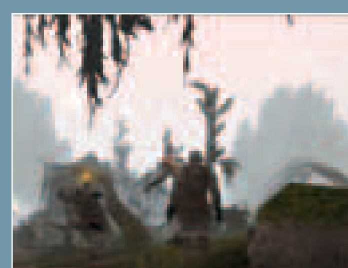
ТРУПЫ ПО-ПРЕЖНЕМУ ИСЧЕЗАЮТ И ОСТАВЛЯЮТ ПОСЛЕ СЕБЯ МЕШОЧКИ С ТРОФЕЯМИ. ПОДОБНЫЕ УСЛОВНОСТИ ОГОРЧАЮТ.



«Я ЛИШУ ТЕБЯ ВОЛИ, И ВЫСОСУ ТВОЙ МОЗГ !»

Черных дел мастер

Новый класс приглянется всем, кто не хочет заучивать заклинания и отсыпаться после каждого боя. У колдуна к 20-му, наивысшему, уровню будет всего лишь11 заклинаний (которые придется выбирать при повышении уровня). Но зато их можно использовать без каких-либо ограничений, «заряды» не кончаются. Часть из них можно потратить на улучшение «встроенной» способности Eldritch Blast – магического луча, наносимый которым урон растет по мере возмужания героя. В отличие от других магических классов, колдун получает от 1 до 6 хитпойнтов за уровень, может носить легкую броню и владеет всеми видами «простого» оружия. И владеет неплохо, ведь показатели атаки у него не хуже, чем у клерика. Ну и по мелочи: создание магических предметов, сопротивление к энергетическим и физическим атакам и отличные Will-спасброски.





Другой объект нападок – невозможность напрямую управлять напарниками и снаряжать их по вкусу – тоже стал достоянием истории.



ВНУТРЕННЕЕ УБРАНСТВО ПО-ДОМАШНЕМУ УЮТНО.

существе, помимо добра и зла, борются еще две крайности: хаос и порядок. С одной стороны, это усложнит жизнь авторам диалогов, с другой – порадует нас сложными моральными дилеммами и ссорами в партии.

Кстати, о партии. Наемники остались в прошлом, и за время прохождения к герою присоединится множество интересных персонажей, каждый с выписанным характером и привычками. С собой дозволено водить лишь троих, но состав команды можно менять. Другой объект нападок – невозможность напрямую управлять напарниками и снаряжать их по вкусу – тоже стал достоянием истории.

Тем не менее, они не поступают к вам в рабство – если NPC не придутся по сердцу ваши поступки, или его родной город будет атакован монстрами, он покинет отряд. Тут механизм «влияния» и даст о себе знать – сможете ли отговорить упрямца или хотя бы убедить вернуться после того, как город будет спасен.

СТАРЫЕ ГРАБЛИ

У разработчиков есть готовый движок и ролевая система, а значит, они смогут сосредоточиться на сюжете. Но ведь то же было и с дебютным проектом студии. Будем надеяться, что второй раз Obsidian не наступит на те же грабли. ■

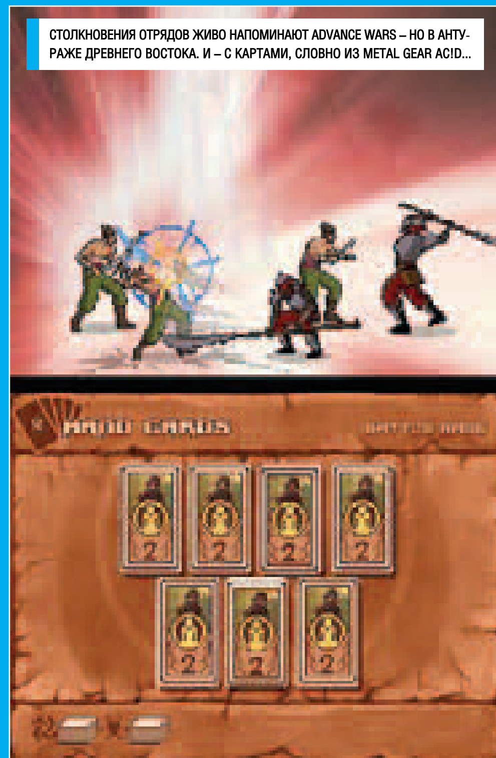


Радость лесника

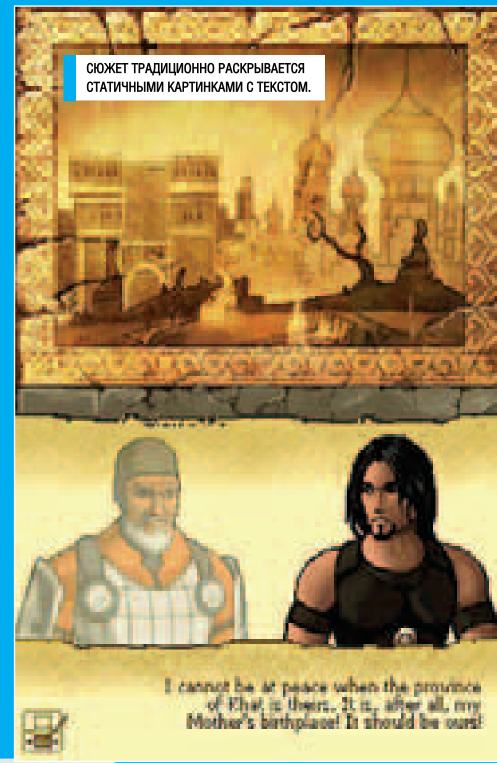
Все мы помним ужасного вида леса – плоская поверхность с торчащими стволами в дубравах, либо «картонные коробки» в сельской местности. Квадратные холмы тоже не добавляли достоверности картинке. Но теперь можно с легкостью изменять ландшафт, создавать овраги и возвышенности, а движок автоматически отслеживает крутизну поверхности и задает ее проходимость для персонажей и монстров. У деревьев изменяется количество листвы и веток, и при должном терпении каждой чаще придается неповторимый вид.



БЛАГОДАРЯ ДВУМ ЭКРАНАМ, ВЫ ВСЕГДА МОЖЕТЕ ПОЛУЧИТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ ИНФОРМАЦИЮ, НЕ ОТВЛЕКАЯСЬ ОТ СРАЖЕНИЯ.



СТОЛКНОВЕНИЯ ОТРЯДОВ ЖИВО НАПОМИНАЮТ ADVANCE WARS – НО В АНТУРАЖЕ ДРЕВНЕГО ВОСТОКА. И – С КАРТАМИ, СЛОВНО ИЗ METAL GEAR AC!D...



СЮЖЕТ ТРАДИЦИОННО РАСКРЫВАЕТСЯ СТАТИЧНЫМИ КАРТИНКАМИ С ТЕКСТОМ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | NINTENDO DS

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	card battle/strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	16 декабря 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.ubi.com

Battles of Prince of Persia

Храбрый Принц снова в беде. Теперь из-за него разгорелась нешуточная война между Персией и Индией!

Щедрая компания Ubisoft решила сделать владельцам Nintendo DS царский подарок. В канун Нового года исключительно для этой портативной консоли выходит новая история о похождениях самого невезучего героя всех времен и народов. Наконец-то узнаем, что происходило со злосчастным Принцем в промежутке между The Sands of Time и Warrior Within.

БЕГАТЬ НАДО С УМОМ

Итак, Пески Времени побеждены, а великан Дахака отправился на поиски жертвы, назначенной ему Судьбой. Жертва (то есть Принц) умирать ни в какую не пожелала и, пользуясь высоким общественным положением, попыталась отделаться от преследователя – только затем, чтобы из огня угодить в полымя. Сценаристы пока не говорят, чем же занимался беглец, скрываясь от Дахаки, однако факт налицо – Принц наткнулся на некое древнее Зло, которое угрожает не только Персии, но и сопредельным странам. Чем не повод для кровавой распри?

НА ДВУХ ЭКРАНАХ

Воевать придется на протяжении целых 24 миссий: по мнению разработчиков, этого хватит, чтобы увлечь нас на долгие часы. Если кому-то не по душе состязаться с искусственным интеллектом – к вашим услугам режим Skirmish и многопользовательские баталии.

ИЗ КРАЙНОСТИ В КРАЙНОСТЬ

Дабы новый проект не выглядел повторением Advance Wars: Dual Strike и тому подобных игр, авторы усложнили боевую систему специальными картами. С их помощью возможности виртуальных генералов будут, в зависимости от свойств каждой конкретной карты, ограничиваться, либо расти. Даже число отрядов, которые можно задействовать в течение хода (от двух до четырех), – и то будет определяться по «карточной» схеме. По мере прохождения собственную колоду удастся обогатить редкими и особенно мощными экземплярами карт; их, как правило, разрешат использовать не более одного раза за битву.
Нам же остается только гадать, что получится из подобной затеи, и при первой же возможности подвергнуть Battles of Prince of Persia тщательному изучению. Карты на стол! И пусть никто не уйдет обиженным. ■

А в это время, где-то на PSP...

Владельцы PSP также получат особую версию «Принца» – Prince of Persia Revelations. Однако при ближайшем рассмотрении выясняется, что под новым названием скрывается старый знакомый – Prince of Persia: Warrior Within. Вновь Принцу предстоит удирать от неутомимого Дахаки, постигать тайны Острова Времени и резать врагов направо и налево. Впрочем, кое-какие изменения все же запланированы. В игру введены новые головоломки, часть уровней подверглась глобальной переделке, а арсенал главного героя пополнили мощные атаки и комбы. Естественно, не обошлось и без жертв – графику в портативной версии заметно упростили.





ИНТЕРЕСНО, ЧТО ЖДЕТ НАС НА ЗАДВОРКАХ ФАБРИКИ?



НЕ ЗАБЫЛИ ДАЖЕ ПРО СОХНУЩЕЕ НА КРЫШАХ БЕЛЬЕ.



ВЫ КОГДА-НИБУДЬ ВИДЕЛИ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЕ НАСТОЯЩИЙ МОРСКОЙ ПРИБОЙ?

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Morifen
verybigbox@yandex.ru

- **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
- **ЖАНР:** action
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Avalanche Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

- **ОНЛАЙН:**
http://www.justcausegame.com

Just Cause

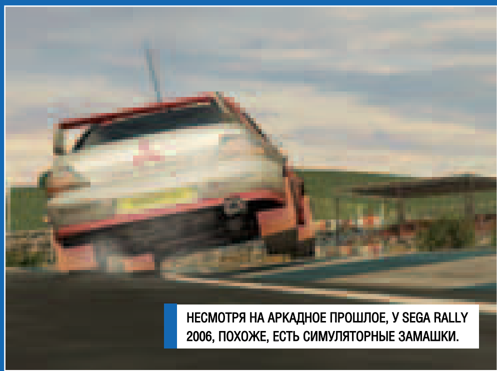
Заменит ли нам подрывная деятельность на тропическом острове сделки в подворотнях города ангелов?

В наше время любая игра, дающая игрокам свободу действия и возможность управления большим количеством транспортных средств, автоматически зачисляется в клоны Grand Theft Auto. Но что делать, когда такой «клон» оказывается лучше оригинала?
Если в Vice City нам приходилось проворачивать темные делишки на службе у мафии, то герой Just Cause – оперативник ЦРУ Rico Rodriguez, занимающийся таким благородным делом, как свержение тиранических режимов и борьба с наркобаронами. На этот раз – на тропическом острове площадью 2.5 кв. километра, называющемся San Esperito. Несмотря на столь солидную территорию, во всей игре вы не встретите невидимых границ между уровнями. Нет даже классических переходов. Для освоения острова авторы обещают выдать аж 25 различных видов оружия, включая как классические дробовик и пулемет, так и приятные сюрпризы вроде ракетниц. Все выстрелы и взрывы сопровождаются спецэффектами, колоритно смотрящимися на фоне тропической флоры. Замечательный движок игры, Avalanche, позволяет видеть удаленные на километры объекты, обеспечивает динамическую смену дня и ночи (25 минут реального времени на день игрового). Само собой, и трава, и вода, и небо (настоящие, трехмерные облака!) в Just Cause ничуть не хуже, чем в Far Cry, или любой другой существующей игре. Но и эти красоты меркнут перед всевозможными средствами передвижения по острову, которых насчитывается более ста. Огромное количество машин и наземной техники, самолеты, вертолеты, катера и даже подводная лодка – скучать явно не придется. Причем на игрока попрежнему не налагается никаких ограничений – вы можете выпрыгнуть из самолета с парашютом, пострелять за время спуска по наземным мишеням, приземлиться на крышу грузовика, вышвырнуть из кабины водителя и продолжить путешествие. Все это сопровождается серьезной «физикой» и отдельной моделью повреждений для каждого средства передвижения.
Напрашивается простой вывод: к нам идет убийца GTA (или Xenus?). Что ж, мы ждем с нетерпением. ■

Особенности бархатных революций в тропиках

Тропический остров кишмя кишит всяческой живностью. Наркоторговцы гоняются за партизанами, коррумпированная полиция собирает с обеих сторон свою долю, и за всеми ними пристально следит ЦРУ. Итальянскому суперагенту Рико Родригесу придется немало повозиться, прежде чем он распутает сюжетный клубок – разработчики обещают более 20 миссий и массу способов достичь финала. Впрочем, ради свержения диктатуры стоит потрудиться, не правда ли?.. Как, вы еще не слышали об американской демократии? Тогда мы уже летим к вам!





НЕСМОТРЯ НА АРКАДНОЕ ПРОШЛОЕ, У SEGA RALLY 2006, ПОХОЖЕ, ЕСТЬ СИМУЛЯТОРНЫЕ ЗАМАШКИ.



«ДВЕ МАШИНКИ НА ТРАССЕ». КТО ЗНАЕТ, ТОТ ПОЙМЕТ.



КЛАССИКА РАЛЛИЙНЫХ АВТОГОНОК – SUBARU IMPREZA – ПОКРАСУЕТСЯ И В SEGA RALLY 2006, БЛАГО СООТВЕТСТВУЮЩИЕ ЛИЦЕНЗИИ У РАЗРАБОТЧИКОВ ЕСТЬ. ПРОТОТИП 2006 ГОДА, ИЗ ПЕРВЫХ РУК.

PC | **PLAYSTATION 2** | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega Europe
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Sega
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	3 марта 2006 (США, Европа)

ОНЛАЙН:
http://www.segarally.com

Sega Rally 2006

Колину МакРэю пора на покой!

Словно какой-нибудь Марио, скачет классический гоночный симулятор от Sega с платформы на платформу, нигде особо не задерживаясь. Игровые автоматы, Saturn, Dreamcast, GBA, что-то там еще, даже мобильные телефоны – порой возникает ощущение, будто при желании можно обнаружить версию Sega Rally даже для фаянсовых унитазов. До недавнего времени на судьбу могли сетовать разве что владельцы PlayStation 2, но скоро и на их улице наступит праздник. Sega Rally 2006 – не только первая представительница серии для PS2, но и первая полностью самостоятельная часть раллийной эпопеи. Специально для владельцев консоли от Sony разработчики делают игру «с нуля», а не копируют, как это было принято ранее, с игровых автоматов. Именно благодаря этому в Sega Rally появится такая замечательная штука, как режим карьеры. По сути своей он не отличается от подобных режимов в других гонках: начинаем игру слюнявым новичком, у которого еще моторное масло на руках не обсохло, а со временем превращаемся в матерого властелина «баранки», потерявшего на крутых ухабах гоночных трасс не один десяток зубов и компаньонов.

Грядут некоторые изменения и в самом игровом процессе. Благодаря отходу от «аркадных» правил, заезды станут несколько длиннее, что наверняка придется по душе любителям правдоподобия, ведь настоящие раллийные гонки никогда не длятся по полторы минуты, как это бывало в ранних частях Sega Rally. Впрочем, до многочасовых марафонов в грязи родом из реальной жизни дело тоже вряд ли дойдет.

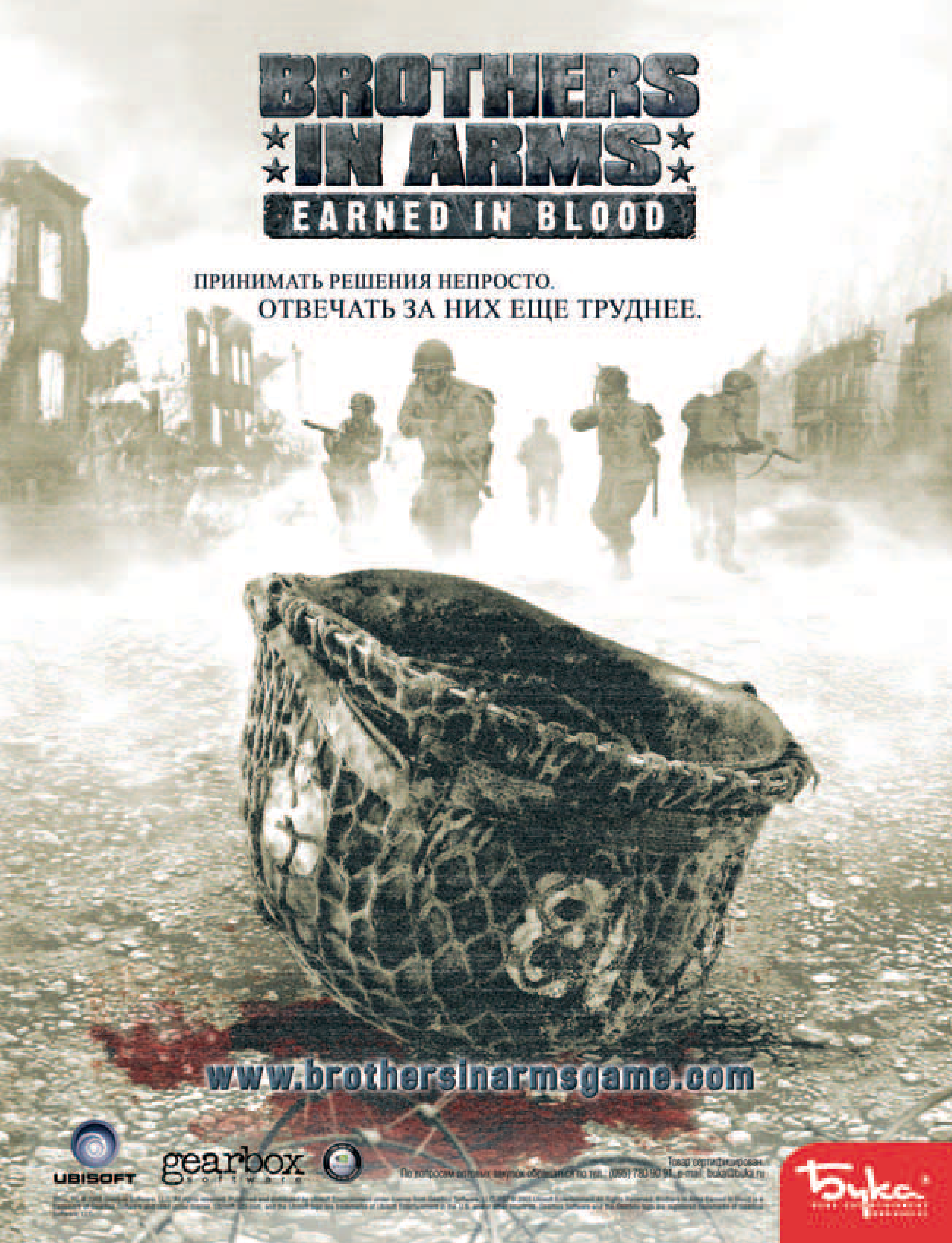
В остальном же Sega Rally 2006 – достойная продолжательница традиций сериала. Все такая же быстрая, яркая и красивая, послушная и завораживающая, она наверняка станет прекрасным подарком для всех фанатов не только классики от Sega, но и раллийных гонок. Остается только надеяться, что к январю разработчики ее наконец закончат (к моменту проведения Tokyo Game Show 2006 игра, по их словам, была готова на 90 процентов) и больше переносов не будет. ■

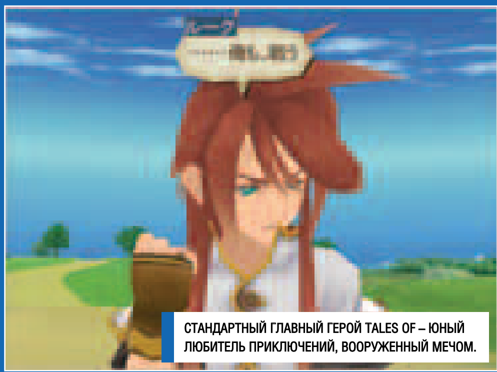


Годом больше, годом меньше...

Счастливые обладатели хорошей памяти, конечно, не забыли, что еще в прошлом году Sega обещала выпустить новую часть своего знаменитого раллийного симулятора на PlayStation 2. Несмотря на все заверения, Sega Rally 2005 благополучно скончалась. Но, хотя это редко случается в нашей беспощадной индустрии, тут же возродилась, сменив вывеску на Sega Rally 2006. Вся эта чехарда с названиями вызвана переносом даты выхода игры. Не успевая завершить разработку до конца текущего года, сотрудники Sega решили, что глупо выпускать «2005» после новогодних праздников и, пока никто не видел, переправили циферку в названии.




BROTHERS IN ARMS
EARNED IN BLOOD
ПРИНИМАТЬ РЕШЕНИЯ НЕПРОСТО.
ОТВЕЧАТЬ ЗА НИХ ЕЩЕ ТРУДНЕЕ.
www.brothersinarmsgame.com
UBISOFT
gearbox software
Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука



СТАНДАРТНЫЙ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ TALES OF – ЮНЫЙ ЛЮБИТЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ, ВООРУЖЕННЫЙ МЕЧОМ.



БЕЗ ПРИВЫЧНОЙ БЕГОТНИ ПО ГОРОДАМ И ВЕСЯМ ТОЖЕ НЕ ОБОЙДЕТСЯ.



ЕСЛИ УЖ ГЕРОЮ ПРИСПИЧИЛО ВЫПОЛНИТЬ СПЕЦУДАР, ТО ВСЕ ВОКРУГ ДОЛЖНЫ ДРОЖАТЬ И ТРЕПЕТАТЬ.

PC | **PLAYSTATION 2** | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	25 декабря 2005 (Япония)

ОНЛАЙН:
http://namco-ch.net/talesoftheabyss

Tales of the Abyss

С днем рождения тебя!

Так сложилось, что празднование круглой даты всегда было более ответственным событием, чем обычный день рождения. Десять (двадцать, сто) лет – это определенный рубеж, время для подведения итогов и обдумывания планов на будущее. В случае с играми это еще и прекрасный повод выпустить специальную «праздничную» часть, дабы достойно отметить юбилей сериала.

Как раз в текущем году исполняется десять лет прославленному старожилу ролевого фронта – серии Tales of. И пусть детище компании Namco не столь известно, как Final Fantasy или Dragon Warrior, но все же достаточно любимо народом, чтобы иметь право на поздравления и пожелания долгих лет. Отмечать историческую дату Namco задумала с помпой: ознаменовать окончание первого десятилетия жизни призвана новая игра серии, получившая название Tales of the Abyss.

Судя по доступной на сегодня информации, громкая дата ничуть не повлияла на генеральную линию «партии»; очередная Tales of очень сильно напоминает своих предшественниц – как сюжетом, так и игровым процессом. Традиционная история о древнем фэнтезийном мире, могучем артефакте, скрытой угрозе и толпе сумасшедших любителей приключений вряд ли станет неожиданностью для публики, не вызывают удивления и персонажи, которых иначе как стандартными для жанра вообще и для Tales of в частности не назовешь.

И еще пара слов о верности традициям: за дизайн героев игры отвечает Косуке Фудзисима (Kosuke Fujishima), чьи работы можно было видеть еще в самой первой, дебютной истории сериала – игре Tales of Phantasia, вышедшей в 1995 году для консоли Super Nintendo. А вот графика, слава благоразумию Namco, о почтенном возрасте напоминать не собирается. Добротное трехмерье, яркие фигурки персонажей и приятные глазу спецэффекты скорее напоминают недавнюю Tales of Symphonia.

Весть о скором выходе Tales of the Abyss, конечно, радует, но и без ложки дегтя, увы, не обошлось: Namco до сих пор не сообщила дату поступления в продажу англоязычной версии игры, а значит, нам снова придется держать кулачки и надеяться на лучшее. ■

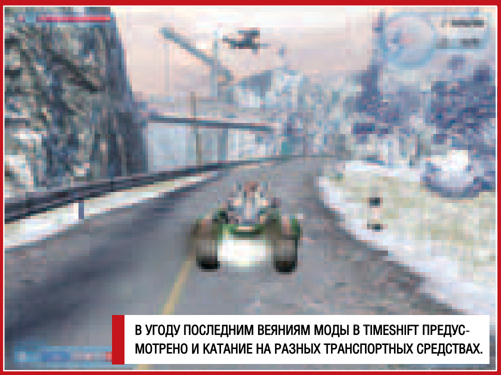
Года идут, а битвы остаются

На прошедшей выставке Tokyo Game Show можно было воочию убедиться, что баталии в Tales of the Abyss, как и многое другое, будут соответствовать издревле заведенным традициям. Небольшой табун из четырех персонажей кругами носится по полю брани, применяя специальные атаки, кроша врагов и вышибая из них символизирующие повреждения циферки. Оригинальность боевой системы, ее коренные отличия от привычных для RPG пошаговых сражений, всегда была «изюминкой» Tales of. И сохранение этой приметной черточки в Tales of the Abyss есть прекрасный повод для метания головных уборов в голубое поднебесье.





SOULCALIBUR III
16+
PlayStation.2
namco
SONY
and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.
Soul Calibur © 1995 1998 2002 2003 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. © 2005 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Developed by NAMCO LTD.
Только для PlayStation.2



В УГОДУ ПОСЛЕДНИМ ВЕЯНИЯМ МОДЫ В TIMESHIFT ПРЕДУСМОТРЕНО И КАТАНИЕ НА РАЗНЫХ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВАХ.



РАЗРАБОТЧИКИ ОБЕЩАЛИ ПРИДУМАТЬ НЕВООБРАЗИМОЕ ОРУЖИЕ. И ВЕДЬ ТАКИ ПРИДУМАЛИ!



НЕДАВНО ПОДТВЕРЖДЕННАЯ ВЕРСИЯ ДЛЯ XBOX 360 ВНЕШНЕ ПОКА НИЧЕМ НЕ ВЫДЕЛЯЕТСЯ НА ФОНЕ ДВУХ СТАРШИХ СЕСТЕР.

PC · PLAYSTATION 2 · GAMECUBE · XBOX · GBA · XBOX 360

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Saber Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ДАТА ВЫХОДА:	весна 2006 года (PC, Xbox 360), лето 2006 года (Xbox)

■ ОНЛАЙН:
http://www.atari.com

TimeShift

Издательство Atari грозит научить всех желающих вольному обращению со временем. Но только в игре.

Впрочем, пока создатели TimeShift сами не очень-то это время ценят. Еще недавно они обещали завершить работу над проектом к концу 2005 года; теперь же дата выхода плавно отдалилась на несколько месяцев. Зато в списке платформ, для которых предназначена очередная сказка о путешествии из прошлого в очень мрачное будущее, уже появился быстро набирающий обороты Xbox 360. А вот версия для оригинального Xbox, похоже, увидит свет последней. Если, конечно, увидит его вообще.

ЭТА СЛУЖБА И ОПАСНА И ТРУДНА

Как некоторые из вас, должно быть, знают, главный герой TimeShift – полковник ВВС Майкл Свифт, по воле командования отправившийся в 1911 год испытывать машину времени, а вернувшийся... Вот куда вернулся полковник, понять пока сложно. То ли в сильно исковерканное будущее, то ли в какую-то альтернативную реальность. Причем реальность очень суровую. Повсюду жестокая диктатура и грубое нарушение прав человека. Что еще хуже – осведомленность Свифта об экспериментах со временем немедленно навлекает на него гнев самого главного из всех главных злодеев, некого Крона. Поэтому теперь Майкл уже не уважаемый военный, а злостный преступник и враг государства.

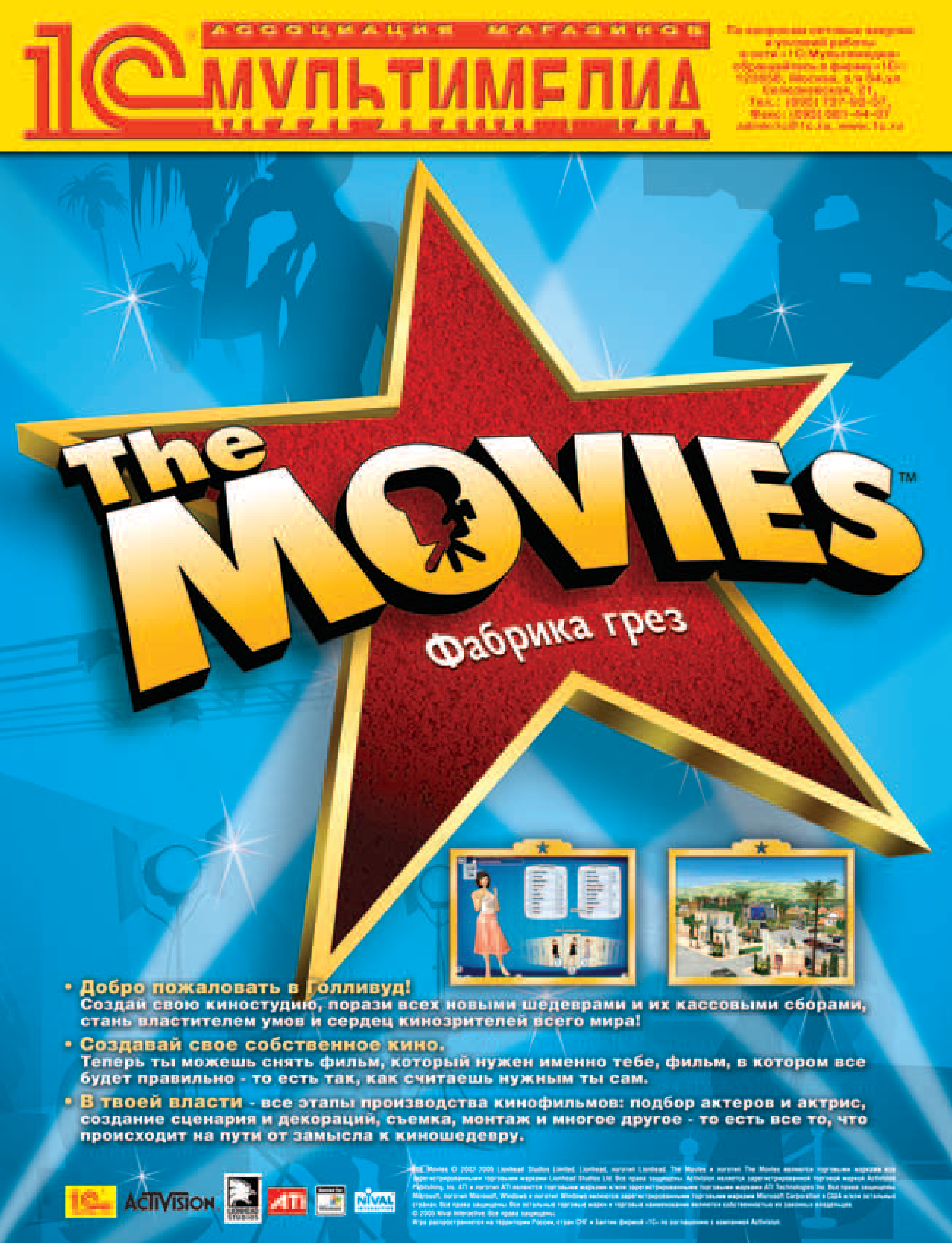
ВРЕМЯ СВИФТА

Волей-неволей невезучему полковнику придется бороться за собственную жизнь с оружием в руках, попутно решая и более глобальные задачи, вроде свержения тоталитарного режима и провозглашения мира во всем мире. Шансы на успех, конечно, призрачны, однако в распоряжении главного героя находится квантовый костюм, позволяющий не только замедлять и останавливать время, но и поворачивать его вспять. Совсем неплохо (и вообще, где-то уже было). Остановив время, Свифт сможет двигаться с прежней скоростью, а его противники застынут на месте (так же как и выпущенные ими снаряды); при желании их можно оставить в покое, обезоружить или убить, пока они беззащитны. И так – на протяжении 35 миссий, пока не удастся восстановить привычный порядок вещей, вернув народным массам незаслуженно отобранную демократию. ■

Как удивить своего врага?

По словам разработчиков, трюки со временем в TimeShift могут быть самыми разнообразными. Скажем, сунулись вы в помещение, а там полно вражеских солдат. Остановили, конечно, время и обошли их с тыла, либо заняли огневую позицию поудобнее. После чего вернули события к тому моменту, когда Свифта еще НЕ БЫЛО в помещении и солдаты не знали о его приближении. Дальше у вас как минимум два варианта действий: продолжить путь никем не замеченным или воспользоваться внезапностью и открыть огонь на поражение. Подобных ситуаций обещано превеликое множество – и в каждой игрок будет волен выбрать, какой путь ему больше нравится.





1С Ассоциация магазинов Мультимедиа
The Movies™
Фабрика грез
• Добро пожаловать в Голливуд!
Создай свою киностудию, порази всех новыми шедеврами и их кассовыми сборами, стань властителем умов и сердец кинозрителей всего мира!
• Создавай свое собственное кино.
Теперь ты можешь снять фильм, который нужен именно тебе, фильм, в котором все будет правильно - то есть так, как считаешь нужным ты сам.
• В твоей власти - все этапы производства кинофильмов: подбор актеров и актрис, создание сценария и декораций, съемка, монтаж и многое другое - то есть все то, что происходит на пути от замысла к киношедевру.
Activision
ATI
Nival



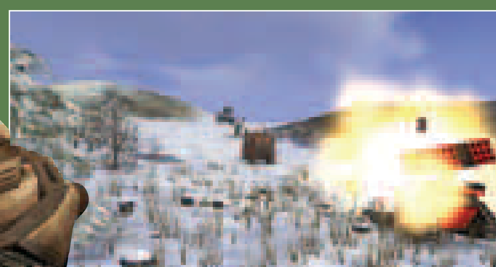


FIELD COMMANDER, КАК И ПОЛОЖЕНО СЕРЬЕЗНОМУ ПРОЕКТУ, РАДУЕТ ГЛАЗ КРАСИВЫМИ ТРЕХМЕРНЫМИ МОДЕЛЯМИ И НЕ МЕНЕЕ СИМПАТИЧНЫМИ ПЕЙЗАЖАМИ.











PC | PLAYSTATION 2 | XBOX | GBA | PSP

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft (Европа)
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Sony Online Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	февраль 2006 (США)

ОНЛАЙН:
http://www.fieldcommandergame.com

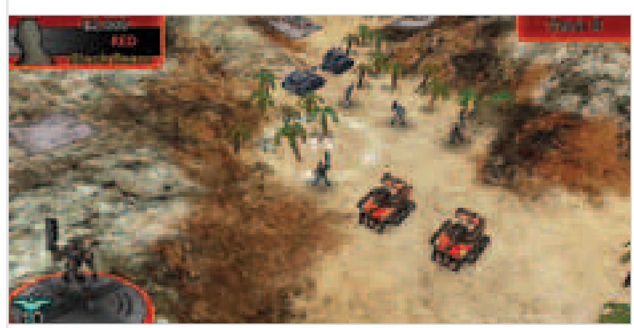
Field Commander

«Их» ответ Advance Wars!

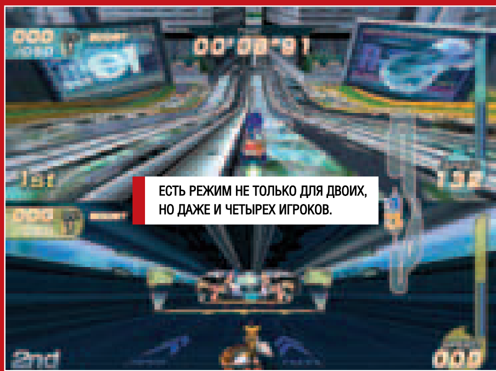
При всей своей технической мощи PlayStation Portable сейчас испытывает явный недостаток необычных и, самое главное, разнообразных игр. Если от различных экшнов, спортивных симуляторов и гонок уже буквально некуда деваться, то с другими жанрами у самого прогрессивного в плане «железа» портативного чуда пока что просто беда. И кому же затыкать многочисленные бреши, как не самой Sony? Вот она по мере возможностей и исправляет положение. Сейчас, например, на плантациях Sony Online Entertainment зреет очередной сладкий плод – игра Field Commander. Сами разработчики называют свое детище «первой для PSP представительницей жанра военных пошаговых стратегий». Что и правильно, Metal Gear AC!D хоть и пошаговая, но не совсем военная и вообще приходится дальней родственницей пасьянсу с покером. В Field Commander же все куда серьезнее: по сюжету игроку отводится роль отважного боевого генерала, сражающегося на стороне независимой организации Global Defense League против разномастных недругов, развлекающихся на досуге терроризмом, геноцидом и воплощением в жизнь коварных планов по захвату мирового господства.
Процесс уничтожения врагов демократии будет, как все уже догадались, протекать в пошаговом режиме. Занимая стратегически важные высоты, устраивая хитроумные ловушки, отдавая грамотные приказы самолетам, танкам, подводным лодкам и прочей представленной в Field Commander разрушительной технике, игрок должен истреблять боевые отряды противника на трех десятках уровней, включенных в кампанию. Для тех же, кому такое количество этапов покажется слишком уж маленьким, предусмотрены многопользовательские режимы и возможность создавать из заготовленных шаблонов собственные карты. Последние можно будет выкладывать в Сеть, дабы каждый обладатель Field Commander, независимо от места обитания, мог по достоинству оценить ваш дизайнерский гений. ■

Бои без границ

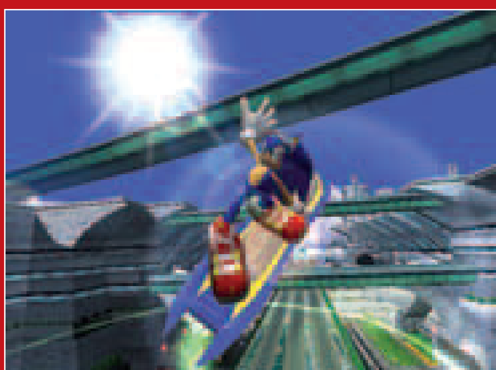
Главный упор при создании Field Commander делается на многопользовательские баталии. Помимо привычных режимов, в игре будут присутствовать такие варианты компанейских развлечений, как «горячая PSP» и play by e-mail. В первом режиме соперники играют на одной консоли, по очереди передавая ее друг другу. Во втором же – после завершения своего хода необходимо пересылать его результаты противнику через специальный сетевой сервис, а затем терпеливо ждать, пока от него придет ответ. Этот вариант (некоторые читатели узнали знакомые контуры PBEM-стратегий), хоть и не способствует быстрой игре, зато дает прекрасную возможность детально продумать свои действия и воплотить в жизнь самые хитрые тактические уловки. Всегда бы так.




Disney представляет фильм студии PIXAR
СУПЕРСЕМЕЙКА
ПОДЗЕМНАЯ БИТВА
Новые враги! Новые подвиги!
PlayStation 2
THQ
vellod impex
bvg
PIXAR ANIMATION STUDIOS
PC CD-ROM
Новый Диск
www.nd.ru
snowball.ru



Есть режим не только для двоих, но даже и четырех игроков.





Трассы умеренно красивы, и чем быстрее мчится Соник о тем лучше выглядят.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube, Xbox
ЖАНР:	action/racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Sega
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.sega-europe.com/en/Game/216.htm

Sonic Riders

Жизненный цикл сериала Sonic the Hedgehog на современных консолях достойно закончится релизом Sonic Riders.

Разработчики в лице Такаси Юды, продюсера проекта, охотно рассказывают журналистам, что им очень хотелось усадить Соника на какое-нибудь подходящее для него средство передвижения. В голову ничего путного не шло, поэтому с техникой решили погодить и первым делом придумали концепцию трасс. Какую именно? Соника и его друзей решили отправить в трубу.
Что было дальше? Вся команда прочитала учебники по физике и выучила слова «аэродинамический» и «турбулентность», после чего единогласно постановила – делать что-то в духе симуляторов сноубординга или скейтбординга, только свое. Трудно даже сказать, на что похожа Sonic Riders – то ли на F-Zero GX, то ли на TrickStyle или AirBlade. Соник мчится вперед на доске, как будто отобранной у Мартина из «Назад в будущее-2», умеет использовать потоки воздуха, чтобы взмывать вверх и добираться до недоступных мест. Симулятор экстремального вида спорта? Ну разве что шуточный. Задача героя здесь – добраться от точки А до точки Б раньше конкурентов. Так все-таки гонки?
К жанру racing в его классическом понимании игра имеет тоже мало отношения. Все потому, что двигаться быстро доска может только при наличии воздуха в баллоне. Кончился он – придется топать пешком до ближайшей заправочной станции. В эти моменты Sonic Riders очень похожа на самый обычный Sonic Adventure, и пресловутые трубы смотрятся совсем не так удачно, как на больших скоростях. Видимо, поэтому мой опыт общения с игрой на Tokyo Game Show 2005 оказался весьма сумбурным. Но если играть правильно – выполнять трюки, например, – то запас воздуха будет постоянно восполняться, и в скорости герой ничуть не будет терять. На трассе в Sonic Riders нужно собирать предметы – в первую очередь кольца. Они совершенствуют навыки героя и пополняют тот самый баллон. В коробках можно найти оружие – например, в демке был обнаружен грозного вида шарик на цепочке.
В остальном все достаточно предсказуемо. Десять с лишним персонажей – как хорошо знакомых, так и совсем новых – и четырнадцать миров будут развлекать геймера достаточно долго, чтобы он счел затраты на покупку диска окупившимися. Внешне игра выглядит совсем, как Shadow the Hedgehog – стоит ли считать это комплиментом, решайте сами. ■

Слипстрим в Sonic Riders

Скорость на трассе – если баллон не пуст – у всех примерно одинакова. Кнопки Boost не имеется. Но быстро разогнаться все же можно – для этого нужно пристроиться в хвост одного из соперников, попасть в воздушный мешок позади него, а затем резко вырулить вбок. В этот момент ваш герой ускорится. Таким приемом пользуются реальные гонщики, и он уже был реализован в играх – например, в Gran Turismo 4. Есть и другие интересные находки.

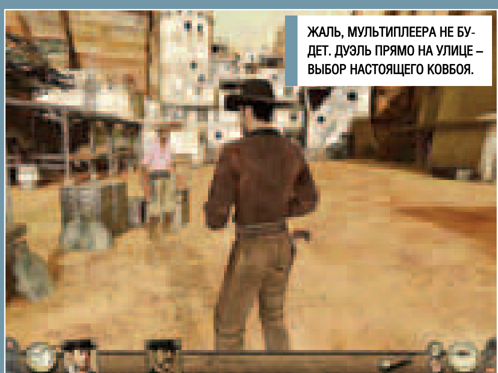




1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МЕХАНОИДЫ 2
ВОЙНА КЛАНОВ
Ролевая игра для тех, кто
любит свободу и готов
принимать решения
SKYRIVER STUDIOS
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2001-2005 SkyRiver Studios.



ЗА ЧЕТЫРЕ ГОДА ДОК НЕ РАЗУЧИЛСЯ ВРАЧЕВАТЬ РАНЫ И ТРАВИТЬ ВРАГОВ ГАЗОМ.



ЖАЛЬ, МУЛЬТИПЛЕЕРА НЕ БУДЕТ. ДУЭЛЬ ПРЯМО НА УЛИЦЕ – ВЫБОР НАСТОЯЩЕГО КОВБОЯ.



КОВБОЙ КУПЕР. ШЛЯПА, КОЛЬТЫ – ВСЕ ПРИ НЕМ. НО НА ВАЛЕРУ КОРНЕЕВА НЕ ПОХОЖ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

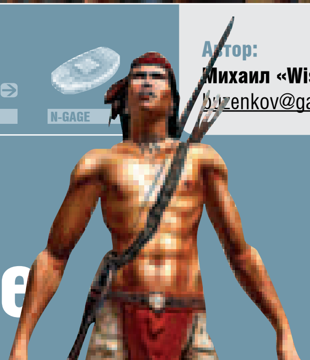
Автор:
Михаил «Wish» Бузенков
buzenkov@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Spellbound
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	март 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.spellbound.de

Desperados 2: Cooper's Revenge

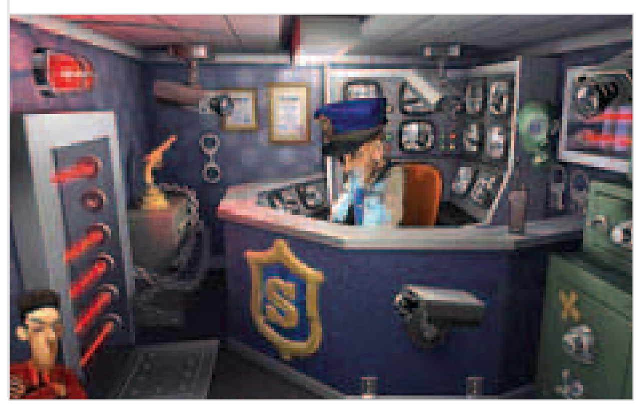


Ковбойская тема нынче на слуху: Darkwatch, Gun, Call of Juarez. Вот и Desperados пожаловала.

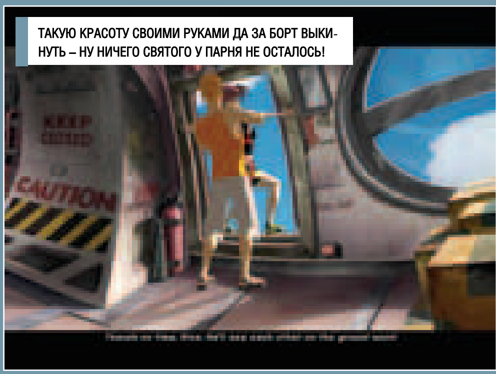
Лучший клон Commandos – назовем Desperados так – проверку временем выдержал. Даже спустя четыре года о нем не забыли. Игроки обсуждают не только былые подвиги на просторах El Paso, но и грядущее продолжение. А ведь Desperados 2: Cooper's Revenge им никто не навязывает. Ветеран немецкого игростроя, студия Spellbound, хранит молчание и лишь изредка подбрасывает посетителям форума крохи информации. На официальном сайте хоть шаром покати: пара-другая скриншотов и краткие сведения об игре. Не густо для проекта, который должен заткнуть за пояс все ковбойские приключения разом. Идею царь-вестерна предлагает общественности президент Atari Europe Жан-Мишель Пербет. Пока, правда, все больше на пальцах показывает. Даже сюжет, первенец любого пресс-релиза, сокрыт за семью печатями. Но поговаривают, что ковбой Купер будет мстить. В этом ему поможет индеец по кличке «Ястребиный Глаз» и кое-кто из бывших членов шайки (очаровашка Кейт «стреляет глазками» прямо с картинок). Герои обучатся плавать и взбираться на верхотуры – способности подоспели на блюдечке прямиком из Commandos 2. Головокружительными прыжками по крышам и стрельбой от бедра нас тоже не удивишь – это уже в ГОСТе. Так сказать, джентльменский набор. Движок игры Vision 3D мы наблюдали исключительно с худшей стороны. Загибайте пальцы: Gotcha! (она же «Банзай»), Psychotoxic, Emergency 3 и Lula 3D (ох, и страшна силиконовая девица, как не посмотри). Но в Spellbound хочется верить. Графика для Desperados 2 значит едва ли не больше, чем толпы пьяных ковбоев и кактусы. Маленькие человечки, разноцветные секторы и ножички под лопатки отошли на второй план. На первом – героический зад Купера. Камера приютилась аккурат за спиной персонажа и оттуда выдает «картинку как в кино». Красиво, да и стрелять гораздо удобнее. Впрочем, можно переключиться и на привычный обзор с небес. Раньше марта следующего года нам игру не покажут. Но в Сети можно раздобыть несколько вступительных уровней. Вот только выполнены они не лучшим образом. Неужели провокация?

Первым делом самолеты

Студия Spellbound известна большинству игроков благодаря Desperados – Wanted: Dead or Alive и Robin Hood – A Legend of Sherwood. Между тем авторы всерьез увлекаются воздушными тайкунами. Сразу после основания студии немцы сколотили Airline Tycoon и Airline Tycoon First Class. В чартах проекты не задержались, но в целом продались неплохо. После успеха Desperados игроделы вернулись к любимой теме и создали Airline Tycoon Evolution и Airline Tycoon Deluxe. Закончив с тайкунами, Spellbound попробовала себя в роли разработчика «бюджетных» игр для детей. Не самый удачный виртуальный тир Rauchende Colts немцы выпустили на собственные средства.




Harry Potter
AND THE GOBLET OF FIRE™
THE VIDEOGAME
НОВАЯ ИГРА О ПРИКЛЮЧЕНИЯХ ГАРРИ ПОТТЕРА
УЖЕ В ПРОДАЖЕ!
PlayStation 2
PC CD-ROM SOFTWARE
PSP
Available on PlayStation 2 computer entertainment system and PSP™ (PlayStation Portable) system.
EA



ТАКУЮ КРАСОТУ СВОИМИ РУКАМИ ДА ЗА БОРТ ВЫКИНУТЬ – НУ НИЧЕГО СВЯТОГО У ПАРНЯ НЕ ОСТАЛОСЬ!



НУ ВОТ, ТО, О ЧЕМ МЕЧТАЛА МУЖСКАЯ ПОЛОВИНА ПОКЛОННИКОВ ИГРЫ, НАКОНЕЦ СЛУЧИЛОСЬ. КТО СКАЗАЛ «В КВЕСТЫ ИГРАЮТ ТОЛЬКО ЖЕНЩИНЫ?».



А ВОТ ОТКУДА В ДЖУНГЛЯХ ЭЛЕКТРОННЫЕ ПИСАЮЩИЕ СОБАКИ? ЗАИНТРИГОВАЛИ, ИНАЧЕ НЕ СКАЖЕШЬ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Digital Tainment Pool
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Pendulo Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

ОНЛАЙН:
http://www.pendulostudios.com/runaway/eng_noticias.htm

Runaway 2: The Dream of the Turtle

Приятно, когда «худшие ожидания» не оправдываются. Пророчества о гибели Pendulo Studios не сбылись.

Два года назад, когда счастливые геймеры с удовольствием следили за опасными приключениями Брайана и Джины, скептически настроенные журналисты в один голос стенали о преждевременной кончине испанской студии. Что ни обзор – череда сожалений о том, как суровая действительность наступила на горло песне талантливых разработчиков. Все настолько поверили в то, что Pendulo Studios отбросила коньки, что даже ошибки русской локализации списали на этот факт.

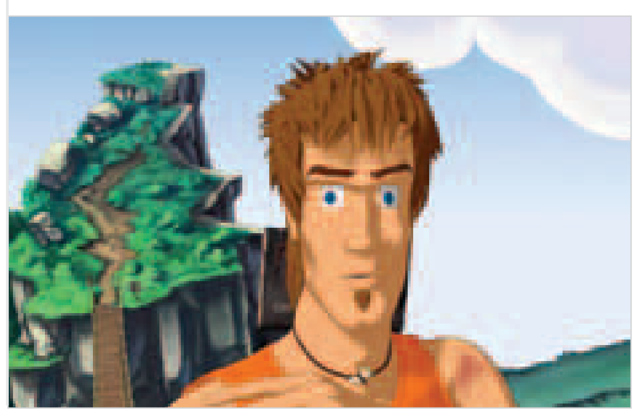
Рано, впрочем, было слезы лить. Иногда жизненные истории развиваются по игровому сценарию, так случилось и на этот раз. Словно Джина, которая по ходу дела «помирала» в самый ответственный момент, студия тоже ушла в неведомое подполье, чтобы в еще более ответственный момент оказаться живой и дееспособной. Несмотря на то что официальный сайт по-прежнему полумертв, Интернет полон слухов о будущих похождениях рисковой парочки. Красочные, как и в первой серии, картинки прилагаются.

За два прошедших года роковой мужчина Брайан набрал вес (исключительно за счет мышц), подстригся помоднее, выбросил очки и окончательно расстался с амплуа «ботаника». Теперь он – знойный мачо. Ну а Джина… осталась Джиной, но, в угоду мужской аудитории ее решили обнажить. Идя на поводу у неравнодушных и настойчивых поклонников красотки, создатели добавили роликам откровенности. Нам обещают в красках показать, как благодарная девушка отдает мужчине своей мечты сердце и другие важные органы. В постели… Гм. Не будем отвлекаться.

Если перестать разглядывать простыни, можно заметить, что жизнь героев наладилась, а быт улучшился. Серый мегаполис или пустыни за окном у влюбленных заменили тропики. Но обстоятельства вновь гонят прочь с обжитого места. Обыкновенная туристическая поездка, точнее полет на стареньком гидросамолете, оборачивается картинным крушением в духе «Сломанного меча». «Джина, дорогая, ни к чему рисковать своей жизнью. Парашют у нас

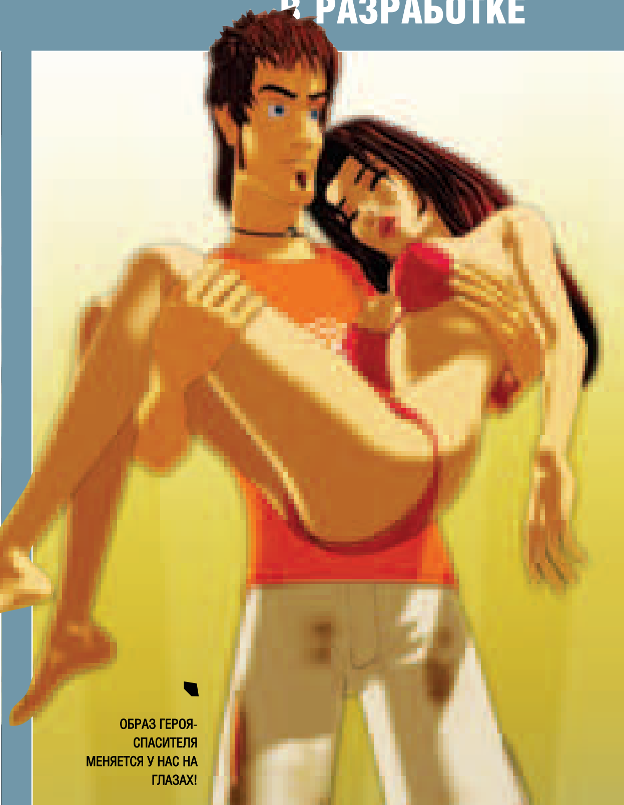
Стилизовали, стилизовали, да не выстилизовали?

Есть в безупречном стиле первой игры один просчет – странные траектории мелких движений персонажей. Пальцы и губы во многих сценах анимированы «деревянно», не по-человечески. Ноги едва заметно в раскоряку. Можно вспомнить и другие малозаметные детали. Квадратные глаза, например, – спорный вопрос. Не портят ли они образ главного героя? Трудно сказать, поправят ли огрехи анимации, а вот выразительный взгляд Брайана остается с нами и в новой серии. Впрочем, не стоит быть излишне придирчивыми – Джина любит своего героя не за это. И мы полюбим, надо уметь прощать мелкие недостатки – совершенств, как известно, не бывает.





ПРОСТО УДИВИТЕЛЬНО, ЧТО МОЖЕТ СДЕЛАТЬ ЖИЗНЬ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ С ОБЫЧНЫМ СИНЮШНЫМ «ЗУБРИЛОЙ».



ОБРАЗ ГЕРОЯ-СПАСИТЕЛЯ МЕНЯЕТСЯ У НАС НА ГЛАЗАХ!

«Уйкокахония» – это не ругательство!

Удивительно, как некоторым творческим коллективам удается продавать потребителю одну идею по нескольку раз, да так, чтоб тот не заметил подвоха. Нет, это я не про The Sims. Творческий путь студии Pendulo начинался отнюдь не с Runaway. В 1993 году свет увидела Igor: Objectives Uikokahonia – приключенческая игра, в которой студент-раздолбай Игорь добивался благосклонности своей сокурсницы. Красотка попала в число немногих счастливчиков, отправлявшихся в научную экспедицию на (да-да!) тропический остров. Молодой человек просто вынужден был пробираться в ряды исследователей: если не держать прелестницу под неусыпным наблюдением, того и гляди ее сердце завоюет конкурент, первый красавчик курса. Впрочем, в последующих проектах тема мужской конкуренции отмерла сама собой, а тропические острова и влюбленные пары – остались.





За два прошедших года Брайан накачал мышцы, выбросил очки и окончательно расстался с амплуа «ботаника».

КОЛОРИТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ – ФИРМЕННЫЙ ЗНАК СТУДИИ PENDULO.



только один, но я надеюсь, что смогу посадить развалину. Правда, с перегрузкой в виде двух пассажиров нам не сесть, но ты ведь прыгнешь, дорогая? Давай, давай, не бойся, не время паниковать! Встретимся на земле!».
А там… Ну, прежде всего, там все как и раньше: только присмотритесь к деталям местных красот. Те же рисованные фоны, та же технология мультяшного рендеринга персонажей. Подзаголовок «Сон черепахи» (или, если угодно, «Мечта черепахи», The Dream of the Turtle) не иначе как обращен к пользователям маломощных компьютеров. Именно для них игра станет мечтой – по системным требованиям. Думаете об «устаревшей графике»? Забудьте, дизайн – не та штука, которая может стареть. За него мы полюбили первую часть, и уже начинаем потихонечку любить вторую. Видимо, игровой процесс также не претерпит изменений. От добра добра не ищут, еще одно очко любви на счет Pendulo Studios.
И, конечно же, вечная тема тропических островов. Со времен Monkey Island мало кто может устоять перед их очарованием. Вот и готовы три составляющих успеха. Остается немного подождать. Потратьте это время на подготовку к Правильному Восприятию Шедевра. Я именно так и собираюсь поступить. Где мои розовые солнечные очки? ■

А что это за девочка и где она живет?

История знакомства Брайана и Джины началась после того, как студент Брайан, решивший по пути к месту очень перспективной практики заехать в библиотеку, сбивал на дороге незнакомку. Честный юноша вез пострадавшую в больницу, там-то и выяснялось, что красотка бежит от наемных убийц. Нелегко быть дочерью секретного агента! Ничуть не легче помогать девушке разобраться, кто грохнул папашу. Впрочем, если вы играли в Runaway, вы и так все знаете, если же нет – марш играть, и больше ни одной подсказки!




VIVA LA RESISTANCE! ТЕХНИКА У ПОВСТАНЦЕВ И ВПРЯМЬ ПАРТИЗАНСКАЯ. ЗАВОДИТСЯ – И НА ТОМ СПАСИБО.


ПОДЧАС ИГРОВЫЕ КАРТИНКИ НАПОМИНАЮТ СЦЕНЫ ИЗ «БЕЗУМНОГО МАКСА». ПОЛНЫЙ АПОКАЛИПСИС!


МЕЧТА ЛЮБОГО СТРАТЕГА – ЗАПРЫГНУТЬ В БОЛЬШУЩЕГО РОБОТА И РАСТОПТАТЬ ГЕРОЯ – НАКОНЕЦ-ТО СБУДЕТСЯ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Михаил «Wish» Бузенков
buzenkov@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS/action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Codemasters
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	KDV games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.kdvgames.com/projects/project_view.php?id=31

Maelstrom

RTS, непохожая на Warcraft III и Warhammer 40000: Dawn of War. Вам этого мало?

Проекты от K-D LAB мы знаем в лицо. Яркая, необычная картинка, сумасшедший игровой мир и на совесть скроенный геймплей – спутать невозможно. Стратегию Maelstrom кует молодая студия KDV games, состоящая сплошь из сотрудников K-D LAB.
В разработке также участвует Codemasters. Англичане пишут сценарий и по-отечески присматривают за процессом.
Уже сейчас дуэт выдает совершенно невероятные вещи. Например, основной фишкой в Maelstrom станет вода. Она будет разливаться по всем возможным поверхностям, обрушиваться дождем, а еще испаряться, замерзать и оттаивать, в общем, честно соблюдать законы природы. Но главное, вода – ценный ресурс и оружие хлеще ядерной бомбы и ионной пушки. Прорыл канал прямиком до вражеской базы, пустил водичку – и знай себе, наблюдай, как бурный поток смывает здания и бронетехнику. А можно заморозить озеро и выпустить на лед пехоту. Фигурное катание под пулями – готовая сцена для будущих фильмов Стивена Спилберга. По зрелищности Maelstrom грозится перегнать (не запыхавшись) даже Dawn of War. Там тоже все крутилось, кричало в дюжину глоток и смачно взрывалось. Но! Дизайнеры KDV забросят игрока в эпицентр происходящего, на передовую.
В любой момент вы сможете «вселиться» в одного из вояк или танк и задать противнику жару.
В сюжете тоже говорится о воде.
В ближайшем будущем, само собой постапокалиптическом, за безвкусную и бесцветную жидкость сразятся три группировки. Корпорация Ascension Industries, сколотив недетскую армию из роботов системы трансформер, врежет по полной повстанцам Remnants. Те, в свою очередь, запишутся в партизаны. Также на нашу планету пожалуют гуманоиды Aliens – полностью органическая раса.
У каждой стороны будет свой герой с ворохом способностей, личным оружием и неповторимой системой развития. Неповторимость – вообще главная особенность Maelstrom. И за это ей отдельное спасибо. ■

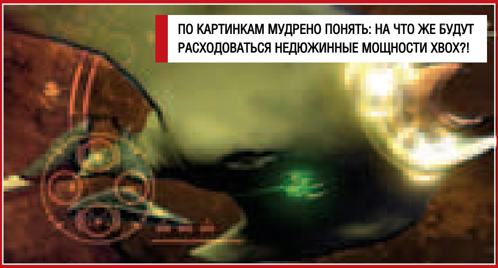


Свой парень

Maelstrom разрабатывается на движке Vista Engine – гордости сотрудников KDV games. Он отлично справляется с обработкой трехмерных ландшафтов (терраформинг прилагается), играючи меняет положение солнца, а вместе с ним освещенность и форму теней. День переходит в ночь совершенно естественно, без каких бы то ни было домашних заготовок. Ветер и шейдерная вода для движка тоже не новость. Воздушные массы имеют размер, источник и движутся с определенной скоростью. А стало быть, влияют на траекторию полета пули или снаряда. В обмен на модные фокусы Vista Engine требует современную видеокарту. GeForce 3 и Radeon 8500 останутся не при делах.

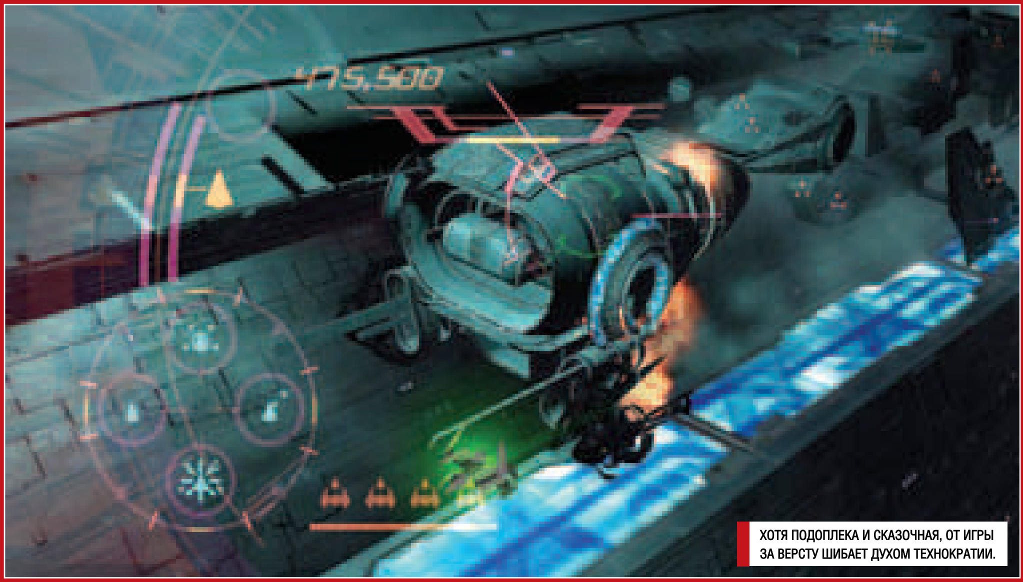



ЗЛОВЕЩИЕ МЕРТВЕЦЫ*
ВОЗВРАЩАЮТСЯ
*ОДИН ИЗ НИХ, ХИТРОЖОПЫЙ МЕТР С КЕПКОЙ, ВАМ ПОМОЖЕТ (УЖ ЧЕМ СМОЖЕТ)
БЕЗОСТАНОВОЧНЫЙ ЗУБОДРОБИТЕЛЬНЫЙ ЭКШН
EVIL DEAD
REGENERATION
THE GAME
МЕРТВЫЙ ДРУГ ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ
www.evildeadregeneration.com
THQ
crankypants games
Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука



ПО КАРТИНКАМ МУДРЕНО ПОНЯТЬ: НА ЧТО ЖЕ БУДУТ РАСХОДОВАТЬСЯ НЕДЮЖИННЫЕ МОЩНОСТИ XBOX?!

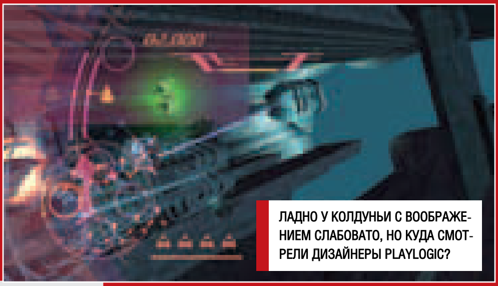




ХОТЯ ПОДОПЛЕКА И СКАЗОЧНАЯ, ОТ ИГРЫ ЗА ВЕРСТУ ШИБАЕТ ДУХОМ ТЕХНОКРАТИИ.







ЛАДНО У КОЛДУНЬИ С ВООБРАЖЕНИЕМ СЛАБОВАТО, НО КУДА СМОТРЕЛИ ДИЗАЙНЕРЫ PLAYLOGIC?

PC | PLAYSTATION 2 | XBOX | PSP | GBA | N-GAGE

Автор:
Алекс Глаголев
glagol@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	Xbox, GBA, N-Gage, PSP
ЖАНР:	shooter
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Playlogic
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Playlogic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года (PSP, Xbox, GBA)

ОНЛАЙН:
http://www.playlogicinternational.com

Xyanide

По-русски игра называется не «Хуанида», а «Ксианид». И, кажется, вполне заслуженно!

Владельцы мобильных телефонов могут отслюнявить три бакса и опробовать Xyanide в деле: для этой платформы она уже вышла. А вот обладателям Xbox еще ждать у моря погоды.
Как показывает статистика, в карманах человечества гораздо чаще встречаются мобилки, нежели «ящики». Но сюжет игры один на всех – хоть на GBA, хоть на Xbox. Вы – летчик. Капитан космического корабля, истребителя и каталажки в одном, хм, флаконе. Сопровождаете на плаху злую волшебницу по имени Агира. По дороге к черной дыре, которая должна стать для колдуньи и могилой, и эшафотом, летучий корабль нарывается на астероид. На нем полным-полно ксианида – вещества, которое превращает мысли в действительность. Агира, не будь дура, тут же навыдумывала кучу миров, раскинувшихся между ее будущей могилой и судном-темницей. Ну а ваше дело маленькое: продираться сквозь все эти миры, чтоб привести приговор в исполнение. Идея, надо признать, неплоха: при таком раскладе уровни можно наворотить – мама, не горюй!
Что касается научного определения, Xyanide – это космическая леталка-стрелялка, существующая разом и в двух, и в трех измерениях. Скажете, не бывает? Еще как бывает! Наблюдать это необычное явление природы можно исключительно в движении. Корабль шныряет по двухмерному экрану, будто в Space Impact. Но как только дело доходит до стрельбы, на сцену вскарабкивается полное, как говорится, 3D. Правой аналоговой рукояткой вы вольны поворачивать пушку в любую сторону! Если враг находится в иной, нежели ваш истребитель, плоскости, не волнуйтесь: с мушки ему все равно не соскочить. Хотя к такой системе наведения надо, конечно, привыкнуть.
Когда именно придется к ней привыкать, пока, увы, не известно. Дата выхода игры на Xbox хоть и объявлена, но доверия не вызывает. Утешает лишь скорое появление PSP-версии. Малышка от Sony в карманах попадается не так часто, как мобилка, но все же почаще, чем «ящик»... ■

Не терпится? Купи сейчас!



Как я уже говорил, игру можно опробовать, если есть желание и мобильный телефон. Нет первого – бегом за «Виагрой», нет второго – в телефонный магазин. Понятное дело, SonyEricsson Z1010 – это не Xbox, при всем моем восхищении этой моделью. И все-таки кой-какое впечатление составить можно. Зайдите, к примеру, по этой ссылке: http://www.mforum.ru/games/002771.htm – игра запускается на более чем полусотне аппаратов. Неясно одно: зачем было особо выделять N-Gage в качестве игровой платформы, если для нее предусмотрен обычный дистрибутив в полторы сотни кило – как и для всех прочих смартфонов, оснащенных схожими чипсетами?



НОЧНОЙ ДОЗОР
ДНЕВНОЙ ДОЗОР
RACING
ХОРОШИЕ ПАРНИ ЕЗДЯТ НА ОТЕЧЕСТВЕННЫХ МАШИНАХ, ПЛОХИЕ – НА ИМПОРТНЫХ.
ХОРОШИЕ ПАРНИ СЛУШАЮТ ХАРД-РОК, ПЛОХИЕ – ГАНГСТЕРСКИЙ РЭП.
ХОРОШИЕ ПАРНИ СЛУЖАТ СВЕТУ, ПЛОХИЕ – ТЬМЕ.
ПРОТИВОСТОЯНИЕ ДВУХ АВТОПРОМОВ, ДВУХ МУЗЫКАЛЬНЫХ СТИЛЕЙ, ДВУХ ДОЗОРОВ.
E753HHH 77
СОДЕРЖАНИЕ ИГР «НОЧНОЙ ДОЗОР RACING» И «ДНЕВНОЙ ДОЗОР RACING» ОТЛИЧАЕТСЯ ТОЛЬКО МУЗЫКАЛЬНЫМ ОФОРМЛЕНИЕМ
ВНИМАНИЕ! ИГРА «ДНЕВНОЙ ДОЗОР RACING» СОДЕРЖИТ НЕНОРМАТИВНУЮ ЛЕКСИКУ.
www.nd.ru
«Ночной Дозор», «Дневной Дозор». Сюжет и персонажи © 1998, 2005 С. В. Лукьяненко. «Ночной Дозор», «Дневной Дозор». Видеоматериалы и логотип © 2004, 2005 Первый канал, ТАББАК / Базелевс Продакшн. Музыкальное оформление © и ℗ ЗАО «Си Ди Лэнд+» / CD Land Records. Музыкальное оформление © и ℗ T-KILLAH records 2005. Разработка © 2005, ЗАО ЦСП «АДРЕМ». Все права защищены. Разработка © 2005, Psycho Craft Studio. Все права защищены. «Ночной Дозор Racing» © 2005 Новый Диск. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095)147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины –компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

Повзрослевшие, поумневшие и похорошевшие, миниатюрные монстрики готовят новый удар по неокрепшим умам детей и тех, кто вырос, но умудрился в душе остаться карапузом.

TAMAGOTCHI CONNEXION CORNER SHOP

ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	strategy/mini-games
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	NanaOn-Sha
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	начало 2006 года (EU)
ОНЛАЙН:	http://www.tamagotchi.com



ПРЕДМЕТ ОСОБОЙ ГОРДОСТИ РАЗРАБОТЧИКОВ – ГРАФИКА. ОНО И ПОНЯТНО, КАК-НИКАК – РУЧНАЯ РАБОТА.



ЗУБИКУ ПЛОХО. ЕМУ ГРОЗИТ КАРИЕС. КАК ЖЕ ПОСТУПИТЬ ЧЕСТНОМУ ТАМАГОЧИКУ?





Появление игрушек-тамагочи (Tamagotchi) в середине 90-х годов прошлого века можно сравнить разве только со взрывом бомбы. Одно лишь Богу ведомо, сколько детских сердец вдребезги разбили эти беспощадные пластиковые «яйца», в недрах которых жили и умирали виртуальные зверьки. И только было стала забываться массовая истерия вокруг электронных питомцев, как нам вновь пора запирать двери и прятать детей подальше. Да, ОНИ возвращаются.

Повзрослевшие, поумневшие и похорошевшие, миниатюрные монстрики готовят новый удар по неокрепшим умам детей и тех, кто вырос, но умудрился в душе остаться карапузом. Но теперь им мало своевременного кормления и игр, Тамагочи больше не нужно, чтобы за ними убирали горшки. Обитатели электронного зоопарка не только сменили тесные цветастые корпуса «яиц» на хоромы Nintendo DS, но и обзавелись новыми потребностями: они хотят ходить к дантисту, покупать модные костюмы и нежиться в салонах красоты. А нам, как обычно, придется их требования старательно выполнять.

Tamagotchi Connexion Corner Shop – симулятор владельца магазина для покемонов... то есть, для Тамагочи. Размещая на доступных площадях различные отделы, изучая потребности клиентов и усердно шевеля стилусом в многочисленных мини-играх, мы должны превратить то, что поначалу больше всего напоминает отхожее место, в процветающий «элитный» магазин, куда отовсюду будут стекаться многочисленные посетители.

Особую роль в деле достижения успеха сыграют уже помянутые выше мини-игры. При помощи стилуса игрокам предстоит лечить маленьким зверькам зубки, разукрашивать цветочками из крема торты, делать готовящимся к званому ужину тамагочихам модный макияж (а также маникюр, педикюр и много прочих страшных слов) и выполнять еще сотню ответственных дел. Чем лучше результаты в этих играх, тем больше денег на счету, и тем ближе заветная мечта любого тамагочи-бизнесмена – торжественный акт посещения его скромного магазина самой принцессой Тамако. Мечта как мечта. Бывает и хуже. ■

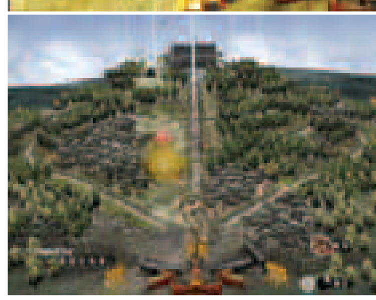
Максим Поздеев bw@gameland.ru

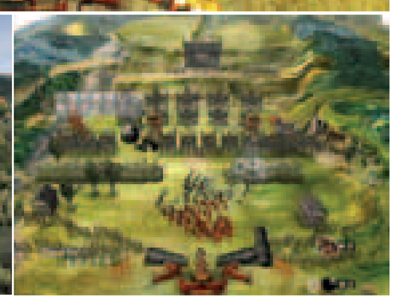
YOOT SAITO'S ODAMA

ПЛАТФОРМА:	GameCube
ЖАНР:	strategy/pinball
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Vivarium
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	31 марта 2006 (EU)
ОНЛАЙН:	http://www.vivarium.co.jp



ВОЙСКАМИ НА ПОЛЕ МОЖНО УПРАВЛЯТЬ, ОТДАВАЯ ИМ КОМАНДЫ ЧЕРЕЗ МИКРОФОН ИЛИ УСАДИВ ЗА ВТОРОЙ ГЕЙМПАД ТОВАРИЩА.





Если выставить друг против друга армии и заставить их сражаться – это стратегия. Если позволить игроку командовать одной из них при помощи микрофона – это как раз та стратегия, которую можно было ожидать от Nintendo. А если поместить на поле брани еще и огромных размеров шар, способный уничтожать все, к чему он прикасается – то это не дурдом и не Katamari Damacy, это Odama – еще один потенциальный шедевр для GameCube.

При всей невероятности концепции Odama, эта игра обладает и вполне привычными чертами, например, сюжетом. Япония времен феодальных войн, молодой генерал идет войной на злобного узурпатора, зверски убившего его отца. Козыри первого – отвага и преданность его воинов, за плечами второго – почти неисчерпаемые людские ресурсы и могучие стены крепостей.

Казалось бы, заштатный сюжетец для какого-нибудь клона Dynasty Warriors или Kessen. Но нет, подгоняемые надсмотрщиками из Nintendo сценаристы студии Vivarium вводят в игру еще одну составляющую, и она в корне меняет дело. Мистическое оружие, гигантский шар Одама по воле своего повелителя легко сметает с лица земли как отряды, так и укрепления врага. Именно им надлежит руководить в игре, направляя грозное оружие, будто это обычный шарик для пинбола, в супостатов – ломая шлемы, кроша кости. Кажется, в скором времени на GameCube станет еще одним сверхоригинальным эксклюзивом больше. ■

Максим Поздеев bw@gameland.ru



Suikoden V

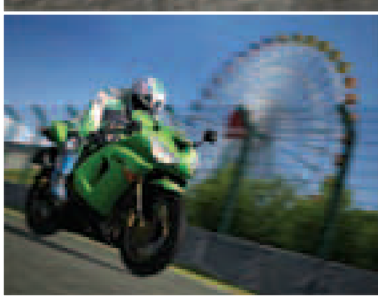
Konami полна решимости выбросить долгожданный Genso Suikoden V (причем сразу же Limited Edition) на прилавки японских игровых развалов аккурат ко Дню защитника Отечества – 23 февраля 2006 года. В состав ограниченного издания войдут OST, артбук и даже специальный «фанатский DVD».

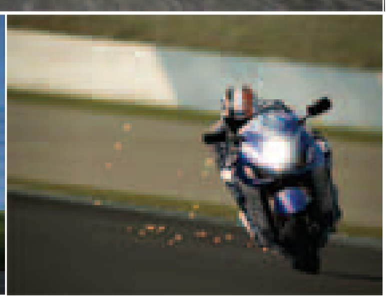
TOURIST TROPHY

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sony
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Polyphony Digital
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	весна 2006 года
ОНЛАЙН:	http://www.touristtrophy-thegame.com



УЗНАЕТЕ ТРАССУ? ДА-ДА, ЭТО NEW YORK ИЗ GRAN TURISMO 4. НАДЕЮСЬ ПО АНАЛОГИИ, СЮДА ПОПАДУТ ВСЕ ГОРОДСКИЕ ТРАССЫ ИЗ GT.





Вот чего не ожидал от создателей лучшего автосимулятора на PlayStation 2, так это игры о мотоциклах. Даже представить невозможно: люди, при одном только упоминании о которых начинают гореть глаза, а все дела тут же забываются, вдруг принялись делать игру про какие-то Kawasaki! Представьте себе, параллельно с разработкой новой «Туризмы» для консолей нового поколения, Polyphony Digital решила порадовать и владельцев старушки PS2. Да как – подарить лучший мотосимулятор, да такой, чтобы затмил все предыдущие! Знаете, а ведь может сработать, обязательно сработает! Автосимуляторами сейчас дороги мостить можно – каждая вторая конторка клепает свою «убийцу Gran Turismo». А вот стоящих байксимов – раз, два и обчелся. Поэтому у Tourist Trophy есть реальный шанс стать такой же знаковой игрой в жанре, как и GT. Ведь она намерена предложить нам не только более восьмидесяти мотоциклов от таких производителей, как BMW Motorrad, Ducati, Honda, Kawasaki или Triumph, не только множество лицензированного снаряжения для гонщика или более трех десятков мототрасс по всему миру. Она еще и позволит почувствовать всю прелесть управления «настоящими» двухколесными монстрами. Ведь между управлением байком и управлением автомобилем общего столько же, сколько у велосипеда со сноубордом. Что ж, мы верим в Polyphony Digital, они веников не вяжут, тем более что недавно показанный пресс видеоролик просто поражает своей красотой и плавностью анимации. ■

Юрий «Voron» Левандовский voron@gameland.ru

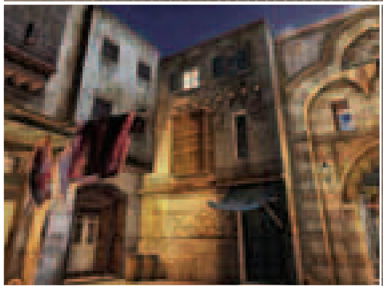
Впрочем, есть одно простое правило: встречать гостей можно и по одежде, но провожать всех надо одинаково – ногами вперед.

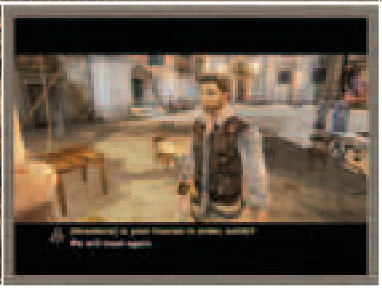
THE SHADOW OF ATEN

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Silicon Garage Arts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2007 года
ОНЛАЙН:	http://www.theshadowofaten.com



ПРЯТАТЬСЯ В ТЕНИ ПРИДЕТСЯ ЧАСТО.





Египет до сих пор скрывает множество загадок. Приблизиться к древним тайнам удастся примерно через два года: программисты из Silicon Garage Arts обещают завершить работу над The Shadow of Aten. Игра расскажет об Алане Смите, путешественнике и авантюристе 30-х годов прошлого века. Разработчики пока не раскрывают подробностей сюжета, но известно, что он будет связан с первой монотеистической религией на Земле, приверженцы которой поклонялись богу Атену.

В «египетском» экшне Алан прогуляется по таким знаменитым местам, как Каир или оазис Фаюма. На каждом углу – встреча с новыми персонажами. Мистические провожатые окажутся крайне полезными, а вот знакомство с кровожадными злодеями – дело не из приятных, с некоторыми гадами придется схлестнуться в бою. Как в настоящей драке, в ход пойдет все, что попадется под руку: от бутылок до стульев. Отделав негодяя, можно даже забрать его машину. Хорошо, если это будет огромный грузовик или, например, маневренный мотоцикл. Однако может встретиться и более экзотический транспорт вроде верблюда, работающего на высокооктановых колючках.

Для тех, кто ждет от игры не только кровавого действа, но и полезных знаний, припасена обширная библиотека с книжками про Египет. Возможно, игра окажется настоящим оазисом для любителей загадок в «египетском» стиле. И зацветет этот оазис в конце 2007 года. ■

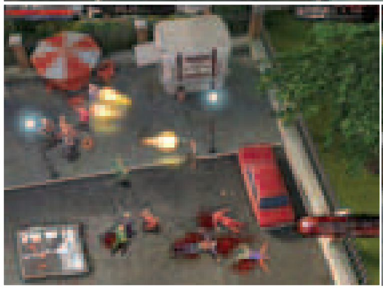
Restless restless@gameland.ru

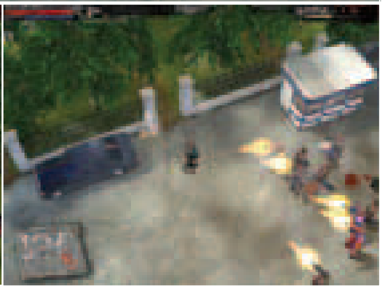
ЖМУРКИ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Gaijin Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	декабрь 2005 года
ОНЛАЙН:	http://gaijin.ru/projects/jmurki.htm



У НЕО ЕСТЬ СЕРЬЕЗНЫЕ ПРЕТЕНЗИИ К РУССКОМУ ГОСТЕПРИИМСТВУ. ГДЕ ОБЕЩАННЫЕ ДЕРЕВЯННЫЕ ЛОЖКИ?





Волна игр по фильмам окончательно захлестнула компьютерную индустрию. Пока голливудские гиганты раздают лицензии на такие и сякие игры по LotR и примеряются к Peter Jackson's King Kong, российские разработчики, не мудрствуя лукаво, выпускают одну «играизацию» за другой. Вслед за «Братками», «Ночным Дозором» и «Бумером» к нам пришли «Жмурки». Кто успел соскучиться по Саймону и Сергею?

Любимый всеми ветеранами Postal'а вид сверху не всегда позволяет толком разглядеть, кто тут правильный пацан в малиновом пиджаке, а кто – обычная шестерка в спортивном костюмчике. От врагов буквально рябит в глазах! Впрочем, есть одно простое правило: встречать гостей можно и по одежде, но провожать всех надо одинаково – ногами вперед. Для этого заботливые разработчики заготовили аж пятнадцать видов российского оружия, включая огнемет, гранатомет, автомат Калашникова и, конечно же, дробовик. Действуйте! Обещаны тридцать пять миссий, крепко связанных с сюжетом фильма. А звуковая дорожка, записанная группой «Крестная Семья», завершит создание антуража бандитских девяностых.

Внешне игра выглядит вполне достойно. Интерфейс обещает быть удобным и не отвлекает от дела. Качественная графика, набор скромных, но зато не режущих глаз спецэффектов, кровища на асфальте – а что еще нужно для культурного отдыха настоящим браткам? ■

Morifen verybigbox@yandex.ru



Front Mission 5: Scars of the War

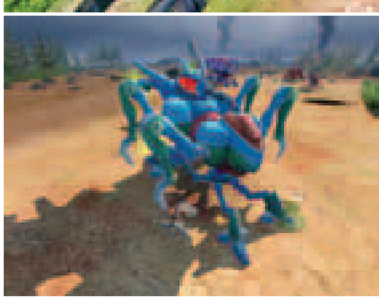
Тем, кто совершенно уверен, что Squre Enix умеет делать только слезливые истории про мальчиков, девочек и больших драконов, а потом снимать про них трехмерные мультики, напоминаем: 29 декабря в Японии выходит очередная Front Mission.

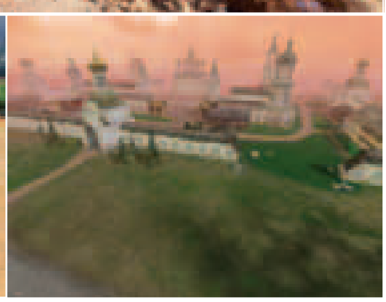
PSI: SYBERIAN CONFLICT

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Wireframe Dreams
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена
ОНЛАЙН:	http://www.wireframedreams.com/index_en.php?page=psi_en



ЭТОТ ТАНК УЖЕ СВОЕ ОТГРОХОТАЛ ...





Вдохновленные, видимо, названием нетленки «Communist Mutants from Space» (1982 года выпуска), литовские товарищи из Wireframe Dreams решили поведать о борьбе победоносной Красной Армии с безжалостными инопланетными захватчиками. Битва за Сибирь и осколки тунгусского метеорита обещает быть богатой на тактические уловки и свободной от скучных для многих экономики и макроменеджмента.

Основной козырь Wireframe Dreams – мощный графический движок собственного производства. Он демонстрирует честный трехмерный ландшафт, который как нельзя более к месту в любой тактической RTS – вспомните хотя бы ненавистных гоблинских лучников на холмах в Dark Omen. Замечены также динамические тени у всех игровых объектов, «настоящая» вода, отражающая небо и ближайшие деревья, и трава, колышущаяся при малейшем ветерке.

В игре будут две кампании – по одной на Красную Армию и пришельцев. Как обычно, сюжет будет бросать вас из огня в полымя – от эскортирования транспортов до уничтожения противника. Приятным дополнением к продвижению по сюжету станут «герои», накапливающие опыт и остающиеся с вами на протяжении всей кампании.

В целом проект выглядит бодрячком и может вскоре оказаться очень и очень достойной игрой. Смущает только отсутствие опыта больших проектов у разработчиков – до PSI: SC они выпустили только одну мини-игру Sherlog. Что ж, пожелаем удачи в поисках издателя! ■

Morifen verybigbox@yandex.ru

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	TBS
РАЗРАБОТЧИК:	Nival Interactive
ДАТА ВЫХОДА:	2 квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.mightandmagicgame.com

Heroes of Might and Magic V это:

- нестареющая классика в новом обличье;
- проработанные и действительно отличающиеся друг от друга расы;
- интересные и полезные новшества.

Одна из самых ожидаемых игр будущего года. Точка.



TITAN QUEST



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/RPG
РАЗРАБОТЧИК:	Iron Lore
ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

ОНЛАЙН:
http://thq.com/game.asp?1148|49246

Titan Quest это:

- четыре разных местности: Парфенон, Лабиринт, Пирамиды и Висячие сады;
- монстры из греческой мифологии;
- гибкая система умений, позволяющая создавать совершенно разных героев;
- кооперативное прохождение.

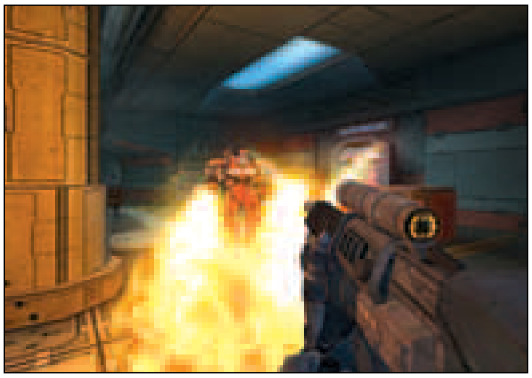
Титаны вырвались из Тартара и жаждут мести. Только вы сможете спасти Элладу!

STARCRAFT GHOST

ПЛАТФОРМА:	Xbox, GameCube, PlayStation 2
ЖАНР:	action
РАЗРАБОТЧИК:	Swingin' Ape
ДАТА ВЫХОДА:	весна 2006 года (США)

ОНЛАЙН:
http://www.blizzard.com/ghost

Новая порция картинок и невнятное бормотание в ответ на любые вопросы – вот и все, что досталось журналистам с барского стола Blizzard. Мы ужасно устали. Но мы все еще верим.





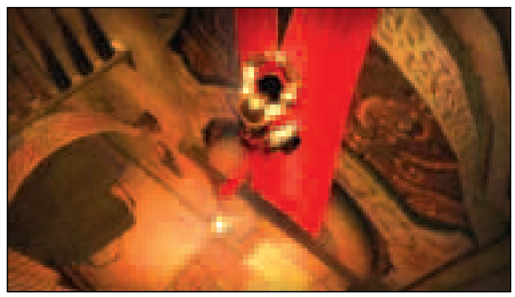
PRINCE PERSIA REVELATIONS

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action
РАЗРАБОТЧИК:	Pipeworks
ДАТА ВЫХОДА:	9 декабря 2005 года (Европа)

ОНЛАЙН:
http://www.princeofpersiagame.com

Утомленные играми о Годзилле, бравые парни из Pipeworks принялись за Принца Персии. Тоже хорошо...





GOTHIC 3



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
РАЗРАБОТЧИК:	Piranha Bites
ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

ОНЛАЙН:
http://www.piranha-bytes.com/gothic3

Орки победили, королевство погружено в хаос и анархию, а герой возвращается на большую землю. На чью сторону он встанет? Решать вам.

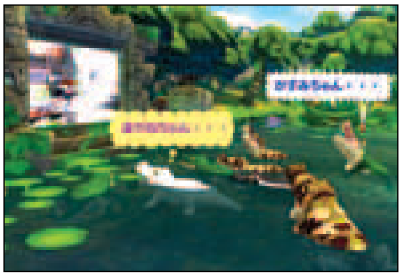


DEAD OR ALIVE 4

ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	fighting
РАЗРАБОТЧИК:	Team Ninja
ДАТА ВЫХОДА:	6 декабря 2005 года (США)

ОНЛАЙН:
http://www.tecmogames.com/games.asp?id=18

Вот так, с шутками и прибаутками, тихой сапой да исподтишка, в и без того не самый цельный мирок Dead or Alive прокрались Мастер Чиф и пластмассовые крокодилы...



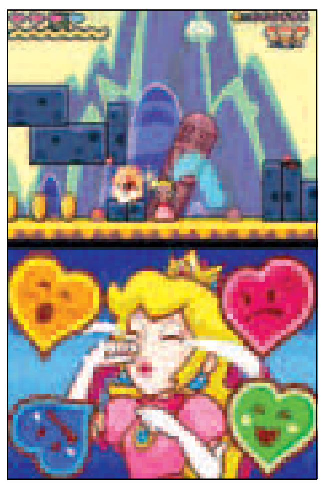


SUPER PRINCESS PEACH

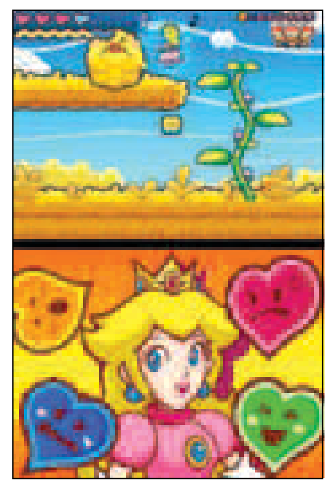
ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	platform
РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
ДАТА ВЫХОДА:	27 февраля 2006 года (США)

ОНЛАЙН:
http://www.nintendo.co.jp/ds/aspj

Принцесса Пич и ее говорящий зонтик (не путать с нашим спецкорреспондентом) наконец дождались своего сольного приключения в мире сказочных грибов и крылатых черепах! На этот раз усатый водопроводчик и его нескладный братец сами попали в переплет и теперь – в плену – буквально сгорают со стыда, ожидая пока стопроцентная природная блондинка в розовом бальном туалете вдоволь наскачется по уровням и соизволит-таки явиться на помощь.







PERFECT DARK ZERO

ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	action
РАЗРАБОТЧИК:	Rare
ДАТА ВЫХОДА:	2 декабря 2005 года (Европа)

ОНЛАЙН:
http://perfectdarkzero.com

Зря били тревогу заокеанские коллеги – на поверку Perfect Dark Zero оказалась вполне приличной игрой вполне симпатичной наружности.






EX MACHINA
NIVAL
INTERACTIVE
TARGET
GAMES
Бука

СЛОВО КОМАНДЫ

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот, что означает каждая из оценок:

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

1.0-1.5 – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уикэндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

2.0-2.5 – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

3.0-3.5 – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

4.0-4.5 – Такие игры робко пристраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

5.0-5.5 – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть даже обласкан геймерами. Если же конкуренция высока, ярлыка «посредственно», скорее всего, не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

6.0-6.5 – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Однако отношение к ней зачастую очень разное. Разработчики либо неожиданно сотворили чудо при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

7.0-7.5 – Журналисты и игроки в целом довольны. Современная графика, небезынтересный геймплей. Все, как и было проанонсировано, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

8.0-8.5 – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

9.0-9.5 – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

10.0 – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современно, оригинально, именно так, как нужно и без предательских оговорок «а вот если бы...».

«Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

Прямая речь

Дмитрий Бурковский



КОМПАНИЯ:
ЗАО «Новый Диск»

ДОЛЖНОСТЬ:
Руководитель игрового направления

ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК:
«Ночной Дозор», «Лабиринт Отражений», «Пираты XXI века»

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Advance Wars: Dual Strike

ХОББИ:
Кино, сигары, односолодовые сорта виски

К концу 90-х у российского мультимедийного рынка было, по сути, два пути развития. Либо двигаться в ценах сверху вниз, выпуская специздания для отечественного рынка и совершенствовать «цивилизованную розницу» в расчете на его рост, либо упасть до нуля, до пиратского уровня, до себестоимости поликарбоната, идущего на изготовление дисков. 1998 год подтолкнул всех ко второму варианту; выжить в рамках первой схемы смог разве что Soft Club. И пример этой компании очень показателен – впрочем, об этом чуть позже. Низкие цены позволили решить две проблемы: высокие авансы за лицензию и использование «массовых» каналов сбыта. Первые смогли привлечь международных издателей к ностргизисному рынку и обеспечивались при «пиратской» отпускной цене лишь большими оборотами. А они, в свою очередь, были возможны только через «массовые» каналы. Единственные же массовые каналы в стране, где еще не было супермаркетов, – пираты. И вот, добро пожаловать в ловушку первую – пиратские каналы приемлют только продукцию, имеющую «околопиратскую» цену. При этом способ формирования стоимости тоже уникален – он получил привязку к материальному носителю, то есть розничная цена лицензионной игры стала вдруг зависеть от количества дисков. И больше, заметьте, ни от чего. А поскольку пиратская цена – предельно низкая, то вот она, бинго, – ловушка номер два!

Итак, что мы имеем в качестве промежуточного итога:

1. цена перестала зависеть от качества продукта, исчезли budget и middle-price сегменты рынка, игры класса AAA попали, хотя бы по этому фактору, в один ряд с откровенным мусором;
2. потребитель получил возможность покупать за несущественные деньги игры в количествах, ограниченных лишь его желанием и свободным временем, ценность отдельной игры стала стремиться к нулю.

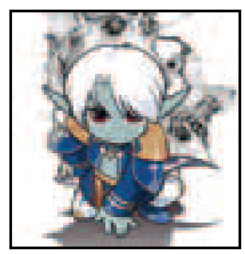
Материал полностью опубликован во втором номере «Game Developer Россия». Вы можете бесплатно скачать Журнал с сайта http://www.gamedevelop-

ЦИТАТА:

...способ формирования стоимости получил привязку к материальному носителю, то есть розничная цена лицензионной игры стала вдруг зависеть от количества дисков!

M.V.Разумкин

razum@gameland.ru



СТАТУС:
Главред

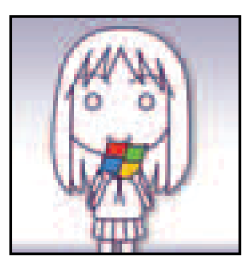
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- WipEout Pure
- Ragnarok Online

Недавно опять всплыл вопрос всех времен: оценка игр. Вновь долго спорили, что-то решали, обсуждали. Нужно ли оценивать проекты в рамках одной консоли и жанра, влияет ли на вердикт необходимость дополнительных аксессуаров, а что делать с завышенными требованиями к компьютеру? А что, может нам опять сменить систему?

МЫ – это вот

Игорь Сонин

zontique@gameland.ru



СТАТУС:
Энигматичный зонт-пенетратор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Resident Evil 4 (PS2)
- Shadow the Hedgehog

Когда первый покупатель Windows 95 вышел из магазина с заветной коробкой в руках, его спросили: «Зачем вам новая операционная система?». Он ответил просто: «Не знаю, зачем, но мне очень хотелось ее купить». Кажется, я попал в точно такую же идиотскую ситуацию. Я хочу купить Xbox 360, но никак не могу решить, зачем.

Наш Хит-Парад

PC

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ	
1	Call of Duty 2	
2	Prince of Persia: The Two Thrones	PS2, GC, Xbox
3	Fable: The Lost Chapters	
4	Civilization IV	
5	Age of Empires III	
6	Quake 4	
7	Star Wars: Battlefront 2	
8	World of Warcraft	
9	FIFA 06	
10	F.E.A.R.	

КОНСОЛИ

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ	ПЛАТФОРМА
1	Prince of Persia: The Two Thrones	PS2, GC, Xbox
2	Soul Calibur III	PS2
3	Gunstar Future Heroes	GBA
4	Burnout: Revenge	PS2, Xbox
5	Nintendogs	DS
6	The Matrix: Path of Neo	Xbox
7	Everybody's Golf	PSP
8	Mortal Kombat: Shaolin Monks	PS2, Xbox
9	Tekken 5	PS2
9	Fahrenheit	PS2, Xbox
10	Metal Gear Ac!d	PSP

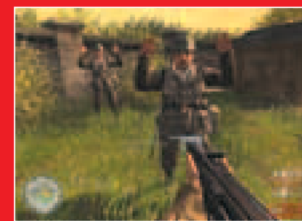
ИГРА НОМЕРА



Call of Duty 2 стр. 102

Образец современного развлекательного продукта, единственная цель которого – доставлять игроку удовольствие. Увлекательный аттракцион в заезженных декорациях.





- **ГЕЙМПЛЕЙ:** Прицелился-выстрелил, прицелился-выстрелил, глянул на декорации, прицелился-выстрелил, прицелился-выстрелил...
- **ГРАФИКА:** Солдаты – словно живые, оружие – как настоящее, спецэффекты – пальчики оближешь.
- **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:** Никогда еще виртуальная война не была такой суматошной, такой жизненной и такой впечатляющей.

Обратите ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

Алик aka Jmur

alik@gameland.ru



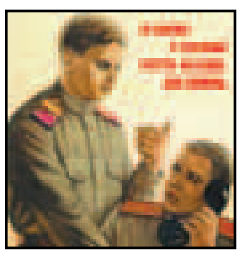
СТАТУС: Штирлиц

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Ragnarok Online

Врагу помогать не будем, но поболтаем с удовольствием. Сегодня вечером ГВ, а у нас с Поповичем непреодолимое желание поиграть в разведчиков. Надеть чужую форму и просочиться в самую гущу событий, временно «прикрывая голову» знаком более сильной гильдии. :) А что? Ведь поменять эмблему – дело совсем не хлопотное!

Константин Говорун

wren@gameland.ru



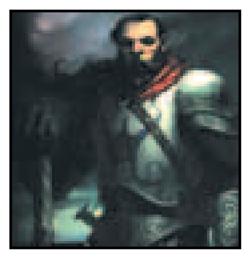
СТАТУС: Шпион

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Soul Calibur III

Когда Врен был маленький и глупый, он хотел устроиться на работу в ФСБ. Ему вежливо объяснили, что для этого придется для начала перекраситься в брюнета. Врен подумал-подумал и не решился пойти на такую жертву. А то, что Врен много болтает, – неправда. Когда нужно болтать, он как раз молчит, краснеет и переминается с ноги на ногу.

Александр Трифонов

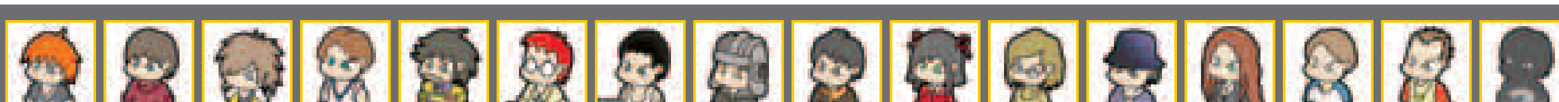
operf1@gameland.ru



СТАТУС: Мечник 38-го уровня

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Ragnarok Online
- Disciples II

Юбилейные страсти отбушевали, но расслабляться нельзя – ведь на носу Новый год, подведение итогов, да и десятилетие журнала на горизонте маячит. В этом году нам надо сделать еще два номера, и только потом отправляться на заслуженный отдых. Словом, благополучно миновав цифру с двумя нулями, в будущее смотрим с оптимизмом.



Юрий «Voron» Левандовский

voron@gameland.ru



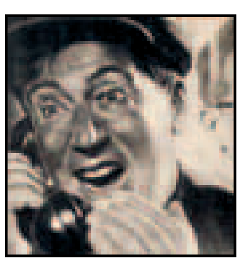
СТАТУС: Тот, кто играет во все игры

СЕЙЧАС СЛУШАЕТ:
- 65 Days Of Static
- Scapegoat
- Dredg - Leitmotif

Хоть и приходится по долгу службы играть в половину проектов, идущих в номер, свободное время я теперь посвящаю малеванию картинок на недавно купленном графическом планшете. А когда из колонок играют незабываемые 65 Days of Static, а у стены стоит некатанный сноуборд, об играх даже думать не хочется! Разве чуток поболтать :)

Артем «cg» Шорохов

cg@gameland.ru



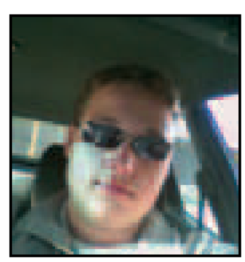
СТАТУС: Тот, кто бил агентов шваброй

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Resident Evil 4
- Yoshi's Universal Gravitation
- Zombie Zone

Вру, конечно, в Zombie Zone я еще не играю. Вот сдадим номер, приду домой... А ведь все почему? Потому что «человек-который-играет-во-все-игры» уж больно зажигательно рассказывает. Сам стараюсь от него не отставать, делюсь впечатлениями в ответ. Порой вот как сядем на кухне, да как заведем беседу... Любо-дорого!

Роман «Shad» Епишин

shad@gameland.ru



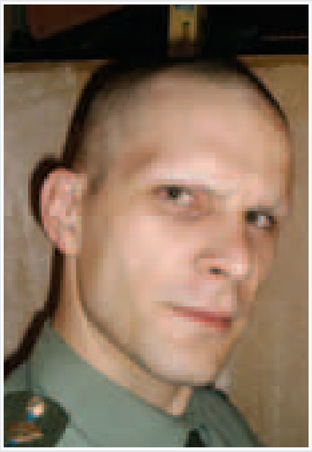
СТАТУС: Жертва сессии

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Need For Speed: Most Wanted
- Resident Evil 4

Черт, куда катится мир?! Вторую неделю завал без выходных, зима никак не наступает, а стены проклятого вуза уже в кошмарах снятся. Впрочем, во всем есть свои плюсы: долгое отсутствие выходных закончится грандиозным сабантуем, погода позволит сэкономить на зимней резине, а вуз... Нет, видимо, не во всем.


PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE
www.kingkonggame.com
© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.
UBISOFT
Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Платформа PC
Бука

КОМУ ЭТО НАДО?



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Приветствую мужскую аудиторию «Страны Игр»! Замечали ли вы, как редко появляются игры, в которые мы, парни, беремся играть с опаской и норовим сплавить их нашим подружкам? В некоторых случаях приходится даже применять специальное терапевтическое воздействие, как это сделал Артем Шорохов в СИ №22, рассказывая о Nintendogs Игорю Сонину. Впрочем, он лишь следовал стратегии Nintendo, которая так же, извините, впаривала населению собачатину методами, воздействующими на эмоции, а не на сознание.

В ходе рекламной кампании Сигеру Миямото объехал весь мир и поиграл в Nintendogs с каждым, кто, обзаведшись той или иной «… and Friends», смог выстоять длиннющую очередь, места в которой занимали с предыдущего вечера. Да простят меня верующие, но для мариобоев и данкифилов такое событие было сопоставимо с явлением Христа народу. Сама возможность получить автограф мастера на коробке с игрой затмила реальную ценность продукта. Разумеется, в дальнейшем, пересказывая этот эпизод, счастливцы невольно переносили часть исходящей от Миямото благодати на саму игру, чем и сбивали с толку новых жертв агрессивной маркетинговой политики «большой N».

На самом деле Nintendogs нацелена на весьма специфическую аудиторию – и вовсе не на мужскую. Ни «облагораживание мужчины путем ухода за кем-то беззащитным», ни «привлечение дам» не выдерживают критики. О какой хрупкости может идти речь, если собака Миямото согласна сколько угодно терпеть, пока вы ее покормите или выведете гулять? Если она даже не может откинуть свои пушистые (или гладкошерстные) лапки?

Что же касается «показа зверя даме», то это чревато тем, что увлеченная собачкой девушка будет полностью игнорировать вас. А потом «одолжит» DS и исчезнет. Есть гораздо более практичные способы потратить 40 долларов с целью понравиться противоположному полу – спросите хоть у Врена!

Нет, все-таки «кавай-ину» должны понравиться в первую очередь девчонкам. Тем самым японским катальщицам рисовых колобков, о нелегком труде которых нам поведала Женя Давидюк. Маленькая съемная квартирка не дает им возможности завести собаку, а плотный рабочий график – заботиться о ней. Тут-то и появляется Миямото, улыбающийся, как Остин Пауэрс, и протягивающий им своего хвостатого персокома.

В яблочко этой мишени он попал с исключительной точностью, но мы с вами находимся не то что в «молоке», а вообще в другом тире.

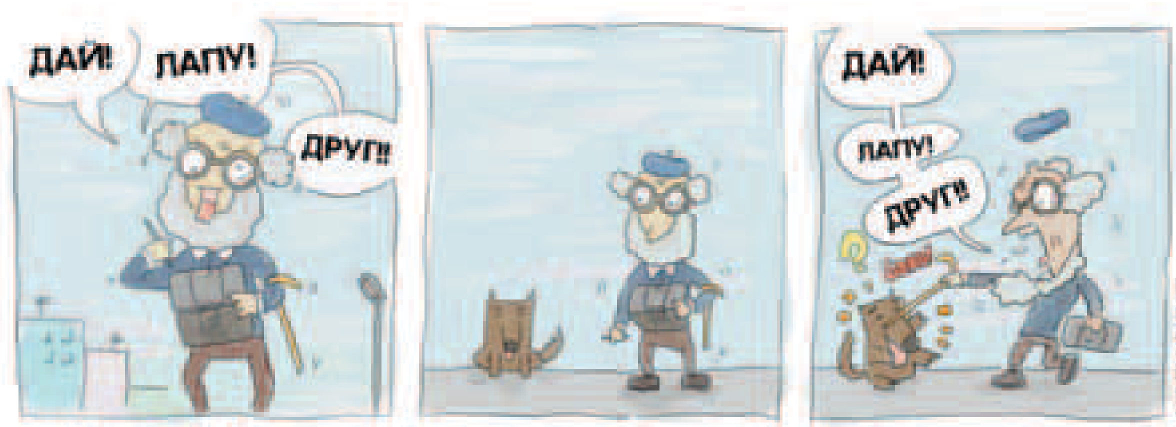
Хотя стремление Nintendo расширить геймерскую аудиторию, привлекая ранее неохваченные слои населения, можно только приветствовать. В этом отношении показательна другая игра для DS, стабильно не выходящая из чартов. Да, речь о Touhokudai Gaku Mirai Kagakugijutsu Kyoudoukenkyuu Center: Kahashima Ryuuta Kyouju no Nou o Kitaeru Otona DS Training (редкий журналист откажет себе в удовольствии процитировать это название полностью). Переводится это примерно как «Приведи мозги в порядок под руководством профессора Рюуты Кахасимы из исследовательского центра передовой науки и техники университета Тохоку». Чьи же мыслительные способности тренирует Кахасима-сан? Ясное дело, что не молодежи, которая, если и задумывается о состоянии своих мозгов, заряжает их, в лучшем случае, шоколадными батончиками, а в худшем – ... (названия препаратов вырезаны цензурой).

А вот для старшего поколения впадение в маразм – совершенно реальная угроза. Если верить ученым, отсрочить деградацию мозга можно регулярными упражнениями. Собственно, для этого и предназначена Adult Training for DS (будем называть ее так, сокращенно и более понятно). Можете считать эту не-совсем-игру чем-то вроде Nintendogs наоборот. Регулярно выполняя несложные задания профессора Кахасимы, игроки могут воочию наблюдать, как их мозг становится более активным и «молодеет» (томограф в комплект не входит – DS просто выводит схематическое изображение на экран). Поскольку игра ориентирована на пожилых людей, не обладающих аркадными навыками, интерфейс имитирует предметы, с которыми они наверняка умеют обращаться. DS держится вертикально, как записная книжка, в левой части появляются условия задачи, а в правой стилусом надо писать ответы (обычно это числа). Есть также задания, на которые надо отвечать голосом – дело тоже привычное даже для не поспевающего за прогрессом пенсионера. Обычный геймер, конечно, в такое играть не станет, но не исключено, что купит Adult Training for DS своей бабушке. А бабушка расскажет дедушке. А дедушка – другой старушке. А всего их в Японии ого-го как много! Золотые головы сидят в Nintendo – и старичкам помогли, и заняли ранее совершенно неохваченный сектор рынка. Вопрос только один – почему до этого раньше никто не додумался?

Так гениальные решения часто лежат на поверхности, гениальность состоит лишь в том, чтобы заметить их. Предпосылки в данном случае были простые – старение населения Японии уже породило мини-индустрию «продуктов для пожилых», среди которых, например, специальные мобильные телефоны с минимумом функций и большими кнопками. Все, что было нужно – выглянуть из «коробки» целевой аудитории тинейджеров и двадцатилетних; понять, что игровая индустрия тоже в силах удовлетворить часть потребностей старшего поколения и КАК она может это сделать.

Да, Adult Training for DS – игра не для целевой аудитории нашего журнала. Мы не освещаем развивающие игры для детей – почему же делать исключение для пожилых? Вам от этой статьи не будет абсолютно никакой пользы. Покажите ее лучше своей маме или бабушке. Пусть почитают – чтение не дает мозгу стареть. ■

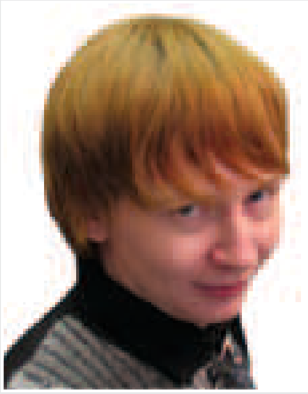
Домашнее чтение:
Статья, анализирующая Adult Training for DS с дизайнерской точки зрения:
http://lostgarden.com/2005/10/game-design-review-ds-training-for.html




Ассоциация магазинов
1С Мультимедиа
Звездное наследие
"Возвращение легенды,
римейк культового
квеста конца
прошлого тысячелетия"

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

У КОГО ИЗМЕРЕНИЙ БОЛЬШЕ?



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Составляя список 200 лучших игр для прошлого номера, я не раз и не два ловил себя на мысли о том, что неплохо бы вернуть старые добрые времена, когда по ночам я сидел на Battle.net, гоняя вражеских зерлингов, а в будние дни, аккурат после последней пары, отправлялся с однокурсниками в компьютерный клуб на партию в Duke Nukem 3D. Их нужно именно что возвращать – ибо сейчас лично мне на PC играть не во что.

Естественно, критиковать современные компьютерные игры мне не с руки – для этого в нашей редакции есть специально обученные люди. Но вот поспорить насчет одного старого заблуждения очень хочется. Формулируется оно очень просто: «Quake, в отличие от Duke Nukem 3D, является по-настоящему трехмерной игрой». Слышать эту фразу приходилось множество раз. В конечном итоге получилось так, что в компьютерные клубы нужно было приносить свой диск с игрой Duke Nukem 3D (кроме меня и моих друзей, уже в 1999 году в нее там почти никто и не играл), а затем долго объяснять, почему Quake не подойдет.

Формально все очень просто. Quake – полностью трехмерная игра, использующая полигонную графику. У каждого из объектов – настоящая объемная модель, которая имеет координаты во всех трех измерениях, а движок все это честно просчитывает. Напротив, Duke Nukem 3D – это слегка улучшенный Doom или даже Wolfenstein 3D, дающий лишь иллюзию вышеназванного. Представьте себе чистый лист бумаги – это плоские коридоры Wolf3D. Теперь возьмите ножницы, отрежьте несколько кусочков и расположите их выше или ниже основного куска, держа всю эту конструкцию на весу, – насколько рук хватит. Это многоэтажность. Можно сделать на основном листе два надреза и получившуюся полоску слегка приподнять. Это лестница. Такой методикой можно при помощи плоского, в общем-то, мира смоделировать весьма натуральный трехмерный. Ограничения есть, но с ними столкнутся лишь те, кто захочет воспользоваться редактором карт. Объемность монстров (в Duke Nukem 3D они, как и все остальное, спрайтовые) в данном случае роли не играет. Все это замечательно, но кому какое дело, что за технология была использована? С моей точки зрения, визуально Duke Nukem 3D мог дать сто очков вперед и первому, и даже второму Quake. Лишь многие годы спустя, с развитием мощных 3D-ускорителей, появились игры, которые не только хвастались по-настоящему объемной графикой, но были еще и красивы. И даже это, в конце концов, вопрос вкуса – кто-то считает цвет хаки самым нарядным, а однотонные коридоры – высшим достижением дизайна. Я хочу сказать о другом – в погоне за совершенствованием технологий авторы Quake и последовавших за ним FPS намеренно упростили геймплей.

Duke Nukem 3D был истинно трехмерен в том, что касалось геймплея, порукой тому – наличие джетпака и высоких прыжков. Многие карты были рассчитаны на то, чтобы контролировать высокие точки и кемперить оттуда, вести дуэли в воздухе, прятаться в тени зданий или же, напротив, под самой крышей. Проникнуть в комнату через окно, совершив пару прыжков, вместо стандартного пути по лестнице или телепорт, – обычное дело.

В геймплее Quake использована ровно та же схема, что и в графике Duke Nukem 3D. Игровое пространство – плоское, человек всегда перемещается по нему вперед, назад, влево или вправо. Телепортаторы и лифты помогают преодолевать разрывы между разными частями условного листа – вот вам и псевдообъемность. Единственное исключение – рокет джамп – и тот появился в игре случайно, и в условиях двухмерного геймплея, естественно, стал весьма востребованной техникой у профи. У такого решения прослеживается логика – в конце концов, человек в полной боевой экипировке не может прыгнуть на высоту собственного роста. Quake и его клоны стали куда лучшим симулятором бойца, чем Duke Nukem 3D, но это ничуть не умаляет важность того факта, что они по сути двухмерны, а Duke Nukem 3D – подобно каким-нибудь космическим шутерам – нет. И точка. Вы спросите – какая разница, кто был прав, а кто – нет, в споре почти десятилетней давности? А вот для меня, например, есть разница. Подобные предубеждения могут не просто похоронить один проект – они оказывают сильнейшее влияние на развитие индустрии. Duke Nukem 3D был первым и – на долгое время – единственным FPS, в который было по-настоящему весело играть. Не заниматься киберспортом, не тешить свое самолюбие, а играть. Петь у микрофона на сцене, а затем быстро прятаться за колонкой, поджидая друзей, опрометчиво заглянувших в зал. Совать деньги полуголой девочке, а затем разносить ее в упор выстрелом из дробовика. Попав под выстрел из шринкера, убегать от ставшего вдруг гигантским сапога вражеского Дюка. Расставлять мины в любимой нычке друга. Оставлять свою голограмму у одного из выходов из комнаты и наблюдать, как враг пускает в нее ракету за ракетой. Годы спустя игры якобы в духе Duke Nukem 3D стали отчего-то называть «мясными» шутерами, но ни одна из них так и не смогла уловить дух оригинала. Хорошее, жизнеспособное направление, но к Дюку отношение имеет весьма условное. Последним из FPS, всерьез привлекших мое внимание, стал Blood 2, но и его хватило лишь на месяц. Судьба Duke Nukem Forever неслучайна – проект действительно ждут миллионы геймеров, но индустрия пошла по другому пути, и в мире, которым правят Quake, Doom и Unreal, не место Дюку. А один из гвоздей в крышку гроба блондина заколотила именно эта «ненастоящая трехмерность».

К слову, другое похожее заблуждение – «на консолях играют одни малые дети и идиоты» – зародилось примерно в те же годы и привело к тому, что в России консоли занимают пять процентов рынка. И даже все без исключения сотрудники журналов класса «PC only», хотя они давно осознали свою ошибку, продолжают тешить самолюбие апологетов компьютерных игр и усердно поддерживают миф. А дома спокойно играют на PlayStation 2. А что делать поклонникам Duke 3D? ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.




О ТВОИХ ПОДВИГАХ
СЛОЖАТ
ЛЕГЕНДЫ
GUILD WARS
БЕСПЛАТНАЯ
ИГРА ОН-ЛАЙН*
Наслаждайтесь бесплатной и безопасной игрой на серверах Guild Wars.
Откройте для себя динамично развивающийся мир с постоянно обновляющимся содержанием.
*Требуется лицензионная копия игры и доступ в Интернет. Все расходы, связанные с Интернетом, берет на себя игрок.
В ПРОДАЖЕ
С ОКТЯБРЯ
РЕКОМЕНДОВАННАЯ
РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА
1200 РУБЛЕЙ!
Внимание! Не приобретайте продукт, на котором отсутствует упаковка.
Проверяйте комплектацию: в коробке с игрой должен находиться клиент игры, два мануала и карточка активации эккаунта.
ARENANET
NCSOFT
www.guildwars.com
www.guild-wars.ru
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

ВЕРНИТЕ В ИГРЫ РАДОСТЬ!



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Посмотрим правде в глаза: Xbox 360 – самая циничная из всех когда-либо существовавших игровых систем. Microsoft определила свою аудиторию и бьет точно в цель. На приставке есть все, о чем мечтает пятнадцатилетний Джонни из Гарлема. Xbox 360 готова заменить ему школу, друзей и родителей. World of Warcraft лишит сна, EverQuest 2 научит жить на одной только пицце. Soul Calibur 3 не даст ему убраться в комнате, а Burnout отобьет желание выходить на улицу. Что, кроме геморроя, дадут ему видеоигры взамен?

Когда-то давно, когда мир был пиксельным и восьмибитным, человек разумный придумал видеоигры. И это было хорошо. Super Mario Bros., Duck Hunt, Sonic, Donkey Kong, тот же «Тетрис» – мы проводили часы, уставившись в экран, просто потому, что играть было интересно. Где теперь это время? Игры заплесневели, когда на заре Интернета хитрый Ричард Гэрриот довел до совершенства идею глобальной многопользовательской RPG. Судьбоносное открытие было сделано почти случайно: люди готовы тратить на игры совершенно безумное количество времени (больше, чем на кроссворды!), нужно только убедить игроков, что они тратят его не зря. С тех пор в фундамент игр закладывают «средства мотивации», а не волшебные миры и не дивных персонажей. Примеры? Их море. Из самых свежих – Soul Calibur 3 променял не самый лучший, но терпимый Weapon Master на невыносимо скучные Chronicles of the Sword. Они все одинаковые, но вам все равно придется в них играть – иначе не откроете и десятой доли того, что есть в игре. Режим Devil Within в Tekken 5 – тоска зеленая. Но у покупателей есть мотивация, а значит – они играть будут все равно. Вся новая трехмерная Castlevania невыносима от начала и до конца – кажется, Кодзи Игараси заменил творческий дизайн и небанальные уровни на продуктивный менеджмент инвентаря. Вы хотите играть в продуктивный менеджмент? Любая MMORPG – болото, которое простейшим способом вознаграждает за простейшие действия. Главная задача современного гейм-дизайнера в EA: подменить систему ценностей, заставить человека у монитора (телевизора) поверить, что он занимается полезным делом, а не тратит время на бессмысленную виртуальщину. Создателям MMORPG это удается с блеском: вы наверняка слышали истории о студентах, отчисленных из-за любимой ролевки, или о романтиках, променявших общество любимой на лутинг шмота. Они не со зла, а по недомыслию: им подсунули другую систему ценностей, они забыли о реальности и были уверены, что игра в сто крат важнее.

И тут на сцене появляется Xbox 360. По сути дела, вся обновленная служба Live – одна гигантская машина смерти, построенная по образу и подобию MMORPG. Ее цель: убедить Джонни, что он тратит время и деньги не зря. На каждого владельца приставки ведется досье. Купил новую игру? Получи бонус к репутации и геймерскому стажу. Потратил 100 часов на Perfect Dark Zero? Молодец! Получай нашивку «Достойный рекрут». Прошел Kameo за десять часов? Держи симпатичную картинку для профиля. Участвуешь в общественной жизни на форумах? Мы тебя любим! Вот двести «очков Microsoft» (Microsoft Points), купи на них новую тачку для Project Gotham Racing 3. Линейка игр – сплошные сиквелы, новые (и старые) издания проверенных игр. Игр, способных стать тем крючком, на который проще всего подцепить целевую аудиторию. Xbox 360 направила мощнейший маркетинговый удар в сердца тинейджеров от 14-18 лет. Microsoft требует, чтобы ей покорились.

Сколько некоммерческих игр 2005 года вы можете назвать по памяти? Игр, которые не попытаются заставить вас проходить двадцать одинаковых утомительных хроник, чтобы открыть бесполезные сабли и кинжалы? Конечно, We Love Katamari Damacy и Shadow of the Colossus. Еще Tokobot для PSP, Chibi Robo на GameCube. Разумеется, Nintendogs. Можете вспомнить что-то еще?

Стебный британский сайт UK Resistance (http://www.ukresistance.co.uk) бьет тревогу и объявляет бойкот играм-дойным коровам, играм, пожирающим жизнь, играм-черным дырам, высасывающим свободное время, играм о преступниках, играм о наркотиках, проститутках и афроамериканцах с бейсбольными битами. Ведущие сайта, влюбленные в раннее творчество Sega, предлагают присоединиться к кампании «Верните в игры синее небо». Они не против сложных и долгих игр. Они против однообразия, против пошлости, серости, против циничного желания заработать на игроке, против копеечных видеоразвлечений для нетребовательного быдла. С присущей им иронией они публикуют список того, что нужно сделать, чтобы вернуть в игры радость:

– Поместить действие в волшебный мир, а не в американское гетто.
– Заменить серый цвет на синий.
– Заменить рэп на музыку «в стиле дзынь-дзынь и пиу-пиу».
– Заменить пистолеты на бананы.
– Заменить «тачки» на розовые прогулочные автомобильчики, которые ездят на двадцати километрах в час.
– Обуть всех героев в красные кроссовки.
– Пусть все происходит в солнечный полдень или при живописном закате.
– Проигрывать особый звук, когда герой собирает сто штук колечек… в смысле, чего-нибудь. Чего угодно.
– Вместо «братва» говорить «друзья».
– Сделать женщин не проститутками.
– Сделать негров не наркоторговцами.

В конце концов, видеоигра должна приносить людям счастье, а не «200 часов геймплея», не истории о враждующих гангстерах, не меч великой бесполезности (защита от огня +10), не сотни Microsoft Points и не галочку на карте геймера. Даже Sega отправила на пенсию кумира моей молодости Соника и отдала его место черному хулигану с пистолетом. Мы потеряли радость. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





ARMIES OF EXIGO
Хроники великой войны
«И СЮДА ЗЕРГИ ПРОБРАЛИСЬ…»
www.thg.ru
Когда приходит время решающих сражений, привычные границы поля боя ломаются. Это первая стратегия в реальном времени, позволяющая вести бой на земле, над землей и под землей.
Три расы, три уровня карты, но победитель будет только один.
У ЭТОЙ БИТВЫ
НЕТ ГРАНИЦ!
CINERGI INTERACTIVE
BLACK HOLE ENTERTAINMENT
DIGIC PICTURES
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | XBOX 360

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Call of Duty 2

Вы прошли Quake 4, а попкорн еще остался? Айда на Call of Duty 2!

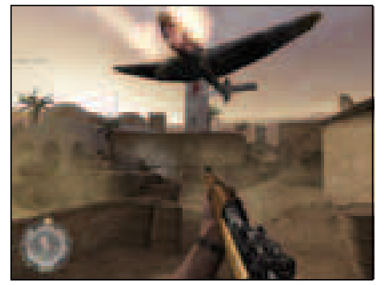
ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Infinity Ward
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

ОНЛАЙН:
http://www.callofduty2.com/cod2

Это случилось. Постепенные улучшения наконец привели к качественному скачку. Call of Duty 2, пусть даже на PC, – игра, едва взглянув на которую мгновенно понимаешь, что ничего подобного ты до сих пор не видел. Call of Duty 2 – готовое следующее поколение игр, первый блокбастер, достойный Xbox 360.
Историческая справка: первая часть Call of Duty вышла два года назад и вместе с сериалом Medal of Honor определила облик современных военных шутеров. Но пока разработчики Medal of Honor под плеткой Electronic Arts клепали дополнения одно за другим, создатели Call of Duty залегли на дно и начали делать вторую часть. Да такую, чтоб всем завидно было. Activision пошла на беспрецедентный шаг: бюджет игры увеличили в несколько раз, на передовую бросили лучших людей. Издатель поставил цель: Call of Duty 2 должен стать FPS следующего поколения. И разработчики этой цели достигли.
Военным шутером родился, военным шутером и помрешь. В фундамент заложены те же идеи, на которых зиждется первая игра серии и дополнения к ней. Вы принимаете участие в крупнейших сражениях Второй мировой в роли солдата советской, британской и американской армий. Присоединяетесь к войне в роли Василия Ивановича Козлова, проходите коротенькую битву под Москвой (русские солдаты упражняются в стрельбе по плюшевым мишкам и в прицельном метании картошки!) и куда более серьезное сражение под Сталинградом. За англичан выбиваете немцев из Африки в нескольких крупных танковых атаках. Ну а янки достается непременная Нормандия, форсирование Рейна и несколько драматичных, но не столь важных для истории сражений.
Отдельный абзац мы обязаны посвятить отличнейшему графическому движку, который на Xbox 360 выдает точно такую же графику, как и на современных PC. Солдаты – словно живые, оружие – как настоящее, спецэффекты – пальчики оближешь. Например, на линзе прицела снайперской винтовки в самом деле видны отражения, а местный дым, сообщаю со всей ответственностью, – самый





ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★☆ **9.0**

Наше резюме:
Конфетка, а не игра. Лучший выбор для тех, кто привык играть в шутеры, не используя головной мозг.



Что на Xbox 360?

Версия для свеженькой приставки от Microsoft не отличается от компьютерной почти ничем, разве что в мультиплеер на консоли умещается не больше восьми человек. И, конечно, чтобы выжать из PC-версии Call of Duty 2 отличную графику, придется потратиться на очень дорогой игровой компьютер, а на Xbox 360 игра всегда работает быстро и выглядит на пятерку.

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Феноменальная графика, первоклассный звук, стабильный и быстрый движок, крутой мультиплеер, мировые уровни – чего еще желать?

Минусы:
Слишком легкая кампания, слишком упрощенный, подчас профанский подход к изображению войны и несерьезное изображение насилия.

Минимальные требования?

Официальные системные требования, указанные в начале статьи, – сущее издевательство (особенно «256 Мбайт RAM»). Предупреждаем: чтобы получить от игры более-менее приличную графику и стабильную частоту кадров, нужно предоставить ей процессор на пару гигагерц, гигабайт оперативной памяти и новейшую видеокарту.



«СЕРЖАНТ ВИКТОР СЕМЕНОВ БРОСАЕТ ГРАНАТУ В ЛЮК НЕМЕЦКОГО ТАНКА». ДЫМОВАЯ ЗАВЕСА ПРЕВРАЩАЕТ ЛЮБОЙ СКРИНШОТ В ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА.



ОДНА ИЗ САМЫХ ЗАПОМИНАЮЩИХСЯ СЦЕН – ТАНКОВАЯ АТАКА, ВО ВРЕМЯ КОТОРОЙ ВЫ БЕРЕТЕ НА СЕБЯ РОЛЬ СТРЕЛКА, ВОДИТЕЛЯ И КОМАНДИРА МАШИНЫ ОДНОВРЕМЕННО.


ИЛЛЮЗИЯ ГОРОДСКИХ БОЕВ – ПОЛНЕЙШАЯ. НА САМОМ ДЕЛЕ СВЕРНУТЬ С ГЛАВНОЙ УЛИЦЫ, КОНЕЧНО, НЕЛЬЗЯ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Call of Duty

В СТО РАЗ ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Brothers in Arms: Earned in Blood

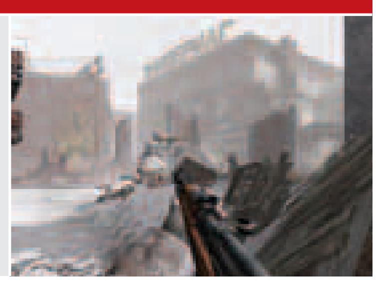
Когда заканчиваешь Call of Duty 2, хочется сесть писать мемуары.

«дымящийся», когда-либо существовавший в играх. Вражеская атака под прикрытием дымовых шашек – одна из лучших сцен во всей игре. Только модели персонажей страдают от синдрома «резиновых людей», но тут уж ничего не поделаешь: другого способа отображать человеческую кожу пока никто не придумал.

А в остальном, прекрасная маркиза, все хорошо: вы носитесь по полю боя, стреляете в нацистов, смотрите, как ваши товарищи притворяются, что вокруг идет настоящая война. Масштаб происходящего изменился разительно: если раньше войну изображало полдюжины человек, то теперь в инсценировке заняты десятки и даже сотни солдат. Союзники без устали возрождаются за углом, а немцев в каждом новом дворе столько, что яблоку негде упасть. Особенно удался традиционный аттракцион «Высадка в Нормандии»: сотни американских солдат штурмуют укрепления неприятеля, прорывают оборону немцев, и потом выдерживают контрудар, наверное, целой дивизии. И это только вершина айсберга. Мало того что солдат стало больше – так еще и сами уровни выросли в размерах и стали наконец более ветвистыми. Фашисты наступают с разных сторон, танки проламывают стены, стрекочут пулеметы, над полем боя стоит постоянный ор: союзники предупреждают друг друга о врагах, командиры раздают указания («Василий! Давай-давай! Гет ту кавер!»), фашисты «хэндехохают». Разработчики специально записали огромное количество реплик, благодаря которым Call of Duty 2 не только выглядит убедительно, но и звучит на твердую пятерку. Никогда еще виртуальная война не была такой суматошной, такой жизненной и такой впечатляющей.

Василий Иванович! Ви ар андер аттак!

Call of Duty 2, конечно, делалась для англоговорящего игрока. Поэтому все ключевые фразы солдаты произносят именно на английском. Но чтобы сохранить некоторое подобие исторической достоверности, авторы ввернули-таки в игру фразы и на других языках: например, русские солдаты то и дело вставляют наши словечки («Василий, молодец! Найс шот!»). Кроме того, в Сталинграде можно увидеть достаточно надписей на грамотном русском языке, а в одном месте вам даже встретится специальный указатель с подписью «иди этой дорогой». И только вместо «Улица Заводская» на стенах пишут «Уаица Заводская». Какая досада.




СОВСЕМ ЗАБЫЛ ПРОВЕРИТЬ, ЕСТЬ ЛИ ЧАСЫ У ПРОЧИХ СОЛДАТ. И ЕСЛИ ЕСТЬ, ТО СКОЛЬКО НА НИХ ВРЕМЕНИ?


НА НЕСЧАСТНОМ ПЛЯЖЕ ВЫ ПРОВЕДЕТЕ ВСЕГО НЕСКОЛЬКО МИНУТ. УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЖДУТ НАВЕРХУ, В НЕМЕЦКИХ ОКОПАХ.

Посложнее или попроще

На низкой сложности игру можно пролететь за восемь-десять часов, а то и быстрее. Однако, если поднять сложность выше Regular, игра сразу изменится: придется выглядывать из-за углов, прятаться и стараться не нарваться на пулю. И ощущения будут совсем другие, и прохождение будет длиться раза этак в полтора больше.

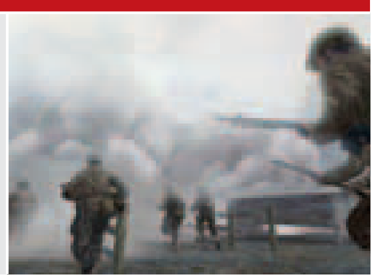




БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ СУЕТЯТСЯ И ДЕЛАЮТ ВИД, ЧТО ТОЖЕ ВОЮЮТ. ИНОГДА ИМ ДАЖЕ УДАЕТСЯ КОГО-НИБУДЬ УБИТЬ.

Мультиплеер

Отличной сетевой игры не желаете? Call of Duty 2 поддерживает все стандартные режимы (Deathmatch, Capture the flag) и несколько оригинальных. Не вдаваясь в подробности, скажем, что мультиплеер в Call of Duty 2 просто отличный – хотя в силу очевидных причин и не может тягаться с Battlefield 2.



Казалось бы, вместе с такой эволюцией должна приходить совершенно новая сложность: чтобы не словить случайную пулю и успешно противостоять нацистской гидре, придется бегать только по окопам, стрелять только из-за укрытий и переползать на пузе открытые места. Как бы не так. Call of Duty 2 – образец современного развлекательного продукта. Весь дизайн ее построен по одному принципу: игрок должен получать удовольствие! Многие привычные решения из традиционных шутеров вроде Half-Life 2 упразднены. Им на смену пришли по-голливудски простые и гениальные ходы. Например: в обычных FPS нужно беспокоиться о здоровье персонажа: собирать аптечки, не лезть в пекло... Для рядового покупателя Call of Duty 2 это слишком сложно; к тому же, это отвлекает его от основной цели – получения удовольствия. Поэтому разработчики широким жестом убрали здоровье из игры. Насовсем. Если в нашего супергероя попадает бандитская пуля, экран размывается, вы слышите тяжелое дыхание «раненого». Достаточно спрятаться за угол – и здоровье героя восстанавливается за считанные секунды. Это избавляет от огромного количества проблем: вы никогда не попадете в слишком сложную ситуацию, никогда не сохранитесь с одним, простите, очком здоровья, и можно сразу забыть об аптечках. Ну а чего об аптечках думать? Получайте удовольствие. Кстати о сохранениях. Их в Call of Duty 2 тоже нет. В PC-версии игры работает приставочная до мозга костей система: на каждом уровне разбросано несколько ключевых точек, в которых можно записать состояние игры. Кто погибнет – начинает с прошлого чекпойнта (а погибнуть, с таким-то бесконечным здоровьем, непросто). Это избавляет от необходимости думать о сохранениях и держать палец над спасительным QuickLoad. Ну а чего о сохранениях думать? Получайте удовольствие. Еще не придется волноваться о патронах для любимого ППШ: их везде навалом, и даже если они закончатся, на поле боя всегда найдется с десяток других автоматов и винтовок. Можно забыть об однополчанах: они суетятся вокруг вас и играют в войнушку. Сколько бы их ни убивали, они все равно будут возрождаться за соседним углом. Мож-



КАЖЕТСЯ, ЭТУ СЦЕНУ Я НЕДАВНО ВИДЕЛ В КАКОЙ-ТО СОВСЕМ ДРУГОЙ ИГРЕ. ТОЛЬКО ОНА НАЗЫВАЛАСЬ BROTHERS IN ARMS И ВЫГЛЯДЕЛА ДАЛЕКО НЕ ТАК КРАСИВО.



АРТИЛЛЕРИЯ ПО-ПРЕЖНЕМУ БЬЕТ ТОЧНО В ЗАРАНЕЕ ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ВОРОНКИ.


1С Ассоциация магазинов Мультимедиа
TOTAL OVERDOSE™
Потрясающе динамичный, жесткий и циничный ACTION в лучших традициях GTA
© 2005 SCi Games Ltd. Наименование и логотип Total Overdose являются торговыми марками компании SCi Games Ltd. Игра разработана компанией Deadline Games A/S. Наименование и логотип Deadline Games являются торговыми марками компании Deadline Games A/S.
Наименование и логотип Eidos являются торговыми марками компании Eidos Plc.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.





ЕСЛИ ПРИГЛЯДЕТЬСЯ, МОЖНО ЗАМЕТИТЬ В НЕБЕ ИСТРЕБИТЕЛЬ. ВО ВНИМАНИИ К ДЕТАЛЯМ РАЗРАБОТЧИКАМ НЕ ОТКАЖЕШЬ.

А может, Brothers in Arms?



Вот актуальный вопрос. Что выбрать – Brothers in Arms: Earned in Blood или Call of Duty 2? Первая поумнее будет, но уровни в Earned in Blood бывают либо просто сложными, либо дьявольски неприступными. Зато вы не будете чувствовать себя винтиком военной машины, а сможете командовать пусть небольшим, но отрядом. Call of Duty 2, во-первых, выглядит в сто крат лучше Brothers in Arms: Earned in Blood. Во-вторых, Call of Duty 2 куда как более увлекательна. Напрягаться не придется. Знай только – удивляйся происходящему и постреливай в немцев, и союзники рано или поздно сами собой одержат победу.

но не переживать о гранатах: как только к вам под ноги что-то прилетает, на экране возникает изображение гранаты и стрелочка, показывающая, где лежит подарочек: остается только вовремя отбежать. Ну а чего о гранатах думать? Получайте удовольствие.

Риторический вопрос: а о чем вообще нужно думать, играя в Call of Duty 2? Вся десятичасовая кампания – лишь множественное повторение акта совмещения мушки с целью. Прицелился-выстрелил, прицелился-выстрелил, глянул на декорации, прицелился-выстрелил, прицелился-выстрелил. Call of Duty 2 – апофеоз классического шутера, безусловно лучший FPS в декорациях Второй мировой. Игра берет простейшим, неотразимо привлекательным геймплеем, первоклассной графикой и образцовым звуком, исторической достоверностью и грамотно подобранными миссиями. На каждом уровне достаточно напряженных, памятных сцен: когда заканчиваешь Call of Duty 2, хочется писать мемуары. «Помните, братцы, как немцы нашу высоту брали? Я стою, раззявив рот, оглохший, только из панцершрека в «Тигра» бабахнул. Тут артиллерия как грянет, я – в окоп, а там парнишка немецкий сидит, винтовкой в меня целит. Я, не будь дурак, как размахнусь и панцершреком энтим его по башке…» Такое не забывается.

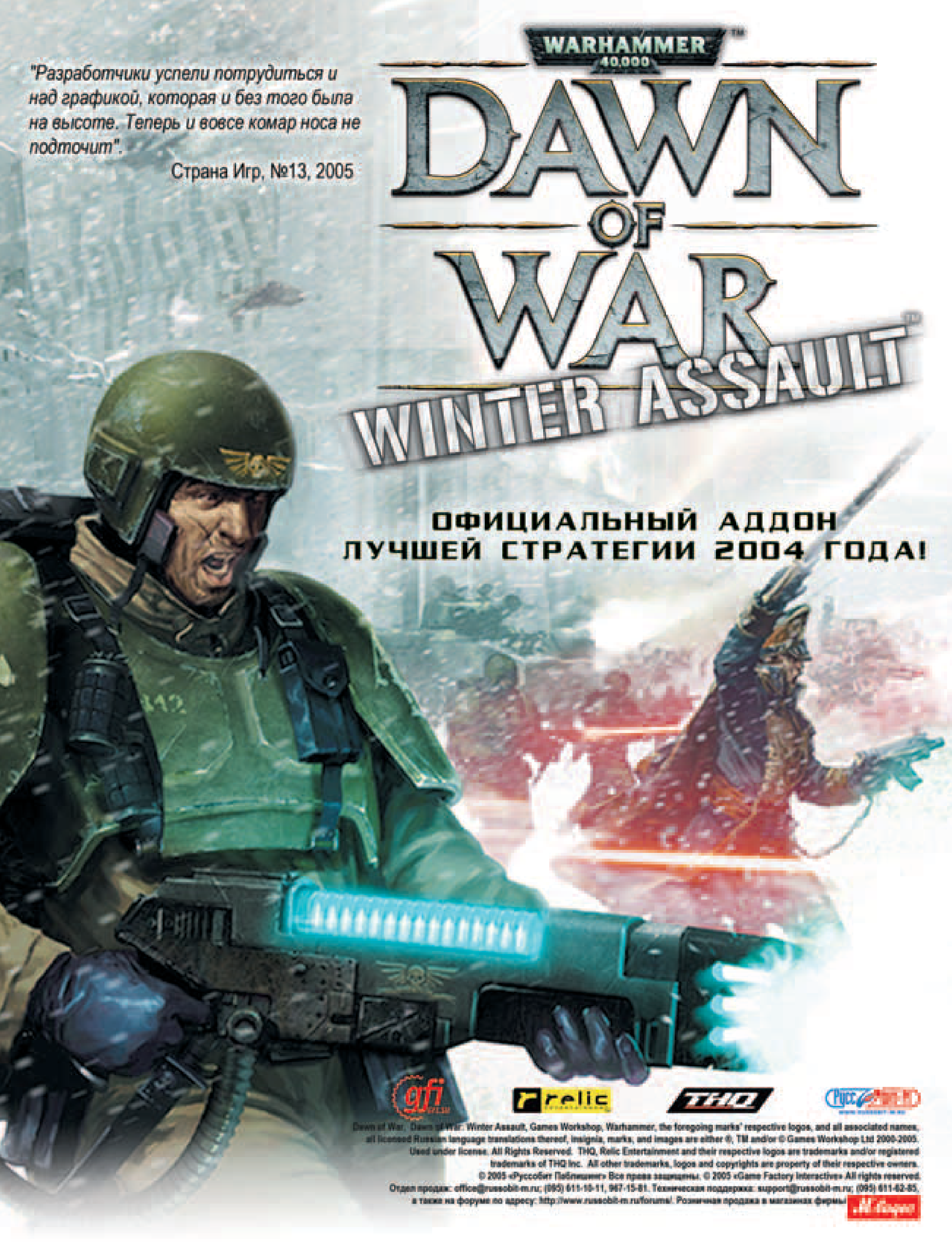
P. S.: *А можно посмотреть на Call of Duty 2 с совершенно другой точки зрения. Вторая мировая – огромная трагедия для всей Земли, а не набор декораций для бравурных ура-блокбастеров. И то, что делает Activision, не назовешь иначе как развлечением идиотов, которые не могут осилить нормальные шутеры, оболваниванием истории и хладнокровным зашибанием денег на чужом горе. Наверное, именно так думал тот ветеран, который отказался обсуждать Call of Duty 2, потому что «война – это не игра».* ■



МОЖНО БЕГАТЬ ПОД НОСОМ У НЕМЦЕВ И НЕ ОПАСАТЬСЯ ЗА СВОЮ ЖИЗНЬ. ЕСЛИ ЗАДЕНЕТ ПУЛЕЙ, НУЖНО БЫСТРО ПЛЮХНУТЬСЯ НА БРЮХО, ОТДЫШАТЬСЯ – И МОЖНО БЕГАТЬ СНОВА.



КАЖЕТСЯ, ЭТУ СЦЕНУ Я ТОЖЕ НЕДАВНО ВИДЕЛ В КАКОЙ-ТО СОВСЕМ ДРУГОЙ ИГРЕ. И ЭТО БЫЛ I-8 ДЛЯ PLAYSTATION 3.


"Разработчики успели потрудиться и над графикой, которая и без того была на высоте. Теперь и вовсе комар носа не подточит".
Страна Игр, №13, 2005
WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR
WINTER ASSAULT
ОФИЦИАЛЬНЫЙ АДДОН
ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2004 ГОДА!
gfi
relic
THQ
Dawn of War, Dawn of War: Winter Assault, Games Workshop, Warhammer, the foregoing marks' respective logos, and all associated names, all licensed Russian language translations thereof, insignia, marks, and images are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2005. Used under license. All Rights Reserved. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
© 2005 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru

NBA Live 06

EA сделала ставку на аркадность и зрелищность. Новичкам это придется по вкусу, а ветераны расстроятся – огрехов полно.

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	EA Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.easports.com/nbalive06

О-хо-хо! Болеть за российские сборные – занятие неблагодарное. Футболисты пролетели мимо Германии, но тут и сетовать нечего: давно уже ни черта не выигрываем. С баскетболистами другая история. К чемпионату Европы команда подобралась молодая, перспективная. Вот бы взять и выстрелить. Ан нет! Подали надежду – разгромили итальянцев – а потом слили все, что можно. Остается утешаться лишь тем, что пятеро россиян играют в NBA. Именно из-за этого мы с нетерпением ждали NBA Live 06.
Со сбором статистики у сотрудников EA Canada трудностей почти нет. Только Королев не был обнаружен в Los Angeles Clippers. Остальные наши парни на месте: Моня, Хряпа в глубоком запасе Portland Trail Blazers, Подкользин сидит на лавке в Dallas Mavericks. Ну и Кириленко, конечно. Куда ж без него? Последнему, кстати, повезло больше всех.
Зрители, как известно, ходят в первую очередь посмотреть на звезд. Создатели игры здраво рассудили, что и им стоит поработать над выдающимися игроками. Сказано – сделано! Кумиры теперь обучены незаурядным финтам, броскам, передачам. Все спецдвижения раскиданы по шести группам – scorers, high flyers, playmakers, power players, sharpshooters и stoppers – и облагорожены неплохой анимацией. Любая знаменитость сильна чем-то особым, хотя некоторые суперзвезды калибра Коби Брайанта (Kobe Bryant) могут и «томагавками» отрывать кольцо соперника, и меткие броски с отклонениями делать, и в защите действовать на все сто.
Спору нет, благодаря нововведениям матчи виртуальной NBA стали гораздо зрелищнее, только вот геймплей пострадал. На фига нужна командная тактика, если лучше отдать мяч «звезданутому» баскетболисту, который в одиночку способен финтами раскидать всех соперников? Да и других недостатков хватает. Движок не поспевает за ушедшей в этом году в отрыв графикой: на зрителей без слез смотреть нельзя, анимация небезгрешна, рядовые игроки аляповаты и лишь звезды держатся бодрячком. С подборами что-то нахимичили: как с настройками ни возись, все равно мячик после промаха слишком часто достается атакующим баскетболистам. Игроки, управляемые AI, порой впадают в необъяснимый ступор и на площадке устраивают клоунаду. Жуть!
Прошелся, естественно, по вершкам. Аналитику тут бесполезно разводить, и так все ясно: если раньше EA делала хотя бы шажок навстречу к идеальному баскетбольному симулятору, то теперь топчется на месте. У NBA Live запас прочности велик, но и он через пару-тройку лет растает, если разработчики не возьмутся за ум. ■



ВЕРДИКТ

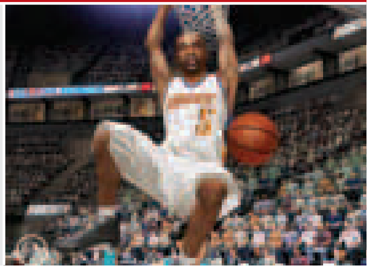
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Господи, сделай так, чтобы Electronic Arts взялась за ум. А то серия скоро совсем загнется.



Сквозь года

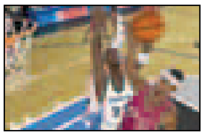
Надо отдать должное разработчикам – они хорошенько потрудились над Dynasty Mode, хотя этот режим все еще не без изъяна. Тренеров отныне можно нанимать и увольнять, а баскетболисты с возрастом меняются – как внешне (например, обрастают мускулами), так и по манере игры.





АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



NBA Live 2005

ХУЖЕ, ЧЕМ

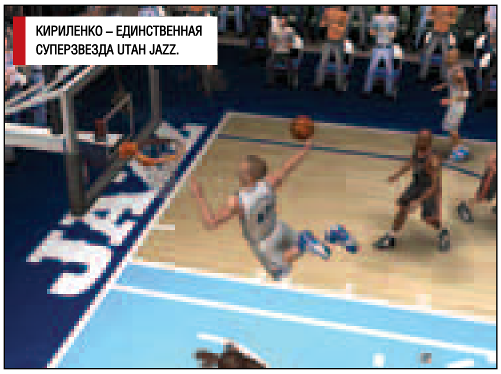


NBA 2K6

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Анимация и новые движения суперзвезд, безупречный дизайн арен, доработки в Dynasty Mode, отличный саундтрек.

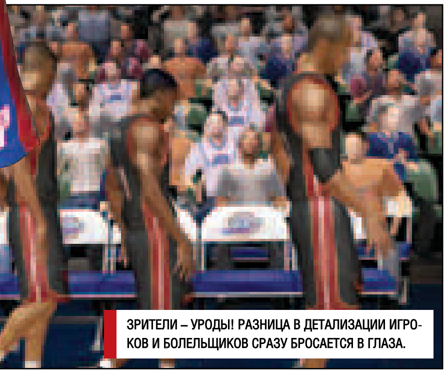
Минусы:
Нововведений катастрофически не хватает, а геймплей заметно прихрамывает. Движок пора отправить на пенсию. Комментаторов – туда же.



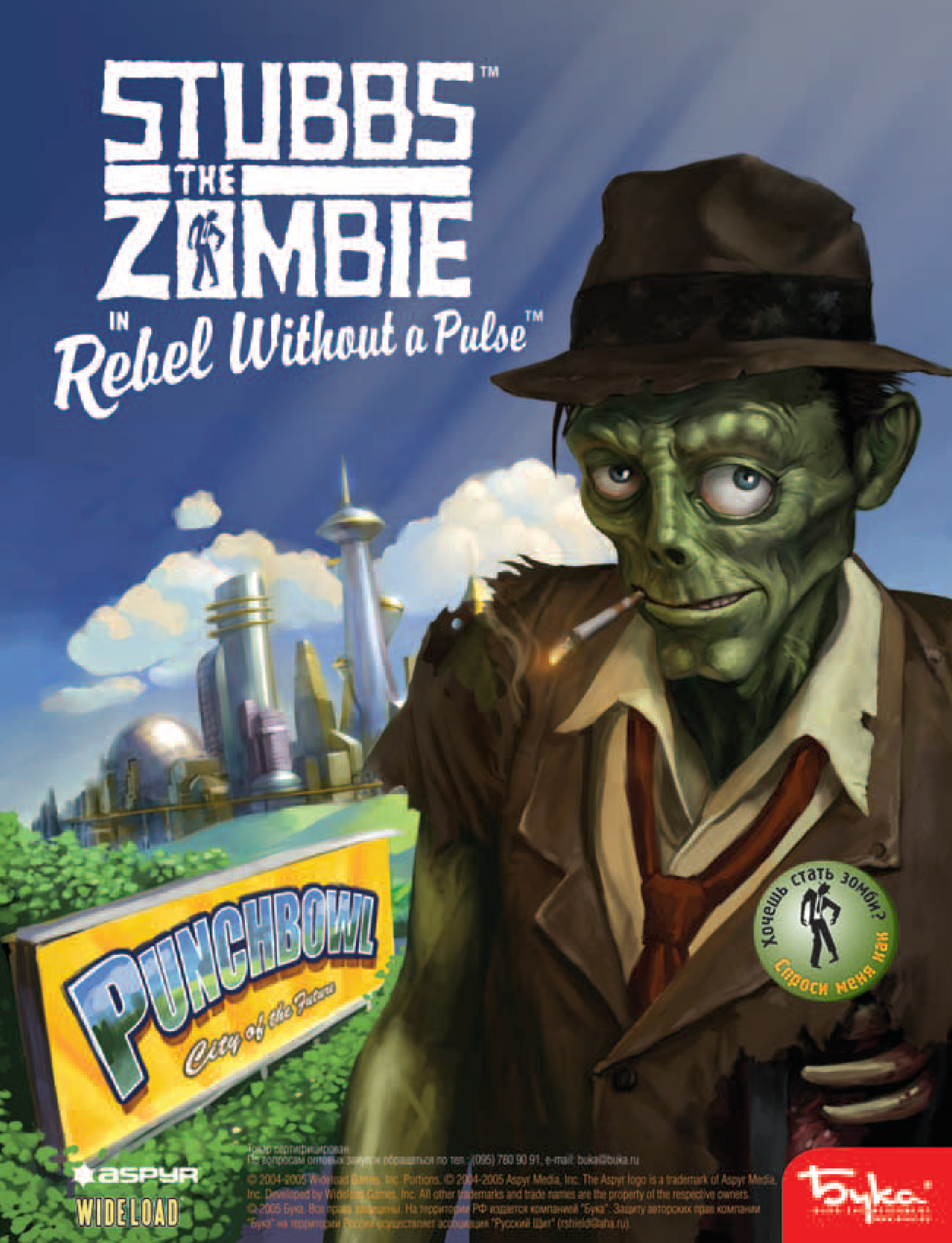
КИРИЛЕНКО – ЕДИНСТВЕННАЯ СУПЕРЗВЕЗДА UTAH JAZZ.



БИТВА ТИТАНОВ: УИЛТ ЧЕМБЕРЛЕН ПРОТИВ КАРИМА АБДУЛ-ДЖАББАРА.



ЗРИТЕЛИ – УРОДЫ! РАЗНИЦА В ДЕТАЛИЗАЦИИ ИГРОКОВ И БОЛЕЛЬЩИКОВ СРАЗУ БРОСАЕТСЯ В ГЛАЗА.



STUBBS™ THE ZOMBIE
IN Rebel Without a Pulse™
PUNCHBOWL
City of the Future
Хочешь стать зомби? Спроси меня как
Товар сертифицирован
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
© 2004-2005 Wideload Games, Inc. Portions, © 2004-2005 Aspyr Media, Inc. The Aspyr logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. Developed by Wideload Games, Inc. All other trademarks and trade names are the property of the respective owners.
© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).
ASPYR
WIDELOAD
Бука

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami of Europe
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Konami Computer Entertainment Japan
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.pes5.net

Pro Evolution Soccer 5

FIFA и Pro Evolution Soccer больше не соперники. Теперь это просто две разные игры.

В одной из недавних рецензий мы говорили, что FIFA, обновившись в этом году прекрасной 06-й версией, наконец-то выбралась из плена собственного чванства и не кажется больше богатой, но неинтересной аркадой. Случилось это лишь после нескольких провальных попыток EA Sports сделать на имеющиеся деньги из одной известной марки сразу две известных – FIFA как первоклассный футсим и FIFA как пестрый рекламный плакат. Говорили также о знаковых изменениях в судьбе многострадальной серии: методом долгих проб и ошибок в EA придумали подходящую формулу и с успехом применили ее на практике. Формула оказалась на удивление простой: больше лицензированных стадионов, больше чемпионатов, больше музыки и, главное, больше внимания к анимации моделей и физике мяча – и вот игра, имеющая как внушительную финансовую поддержку, так и опрятный внешний вид, готова.
Но если FIFA была «принцем», то ее главный конкурент, Pro Evolution Soccer, всегда играла роль «нищего». Эта серия, в отличие от FIFA, никогда не могла похвастаться ни вычурной графикой, ни созвездием лицензированных лиг, зато она всегда была в разы интереснее и правдивее.

В нынешнем обзоре мы расскажем, как Pro Evolution Soccer оправдала звание самого честного футбольного симулятора в мире.

НЕ РОДИСЬ КРАСИВЫМ

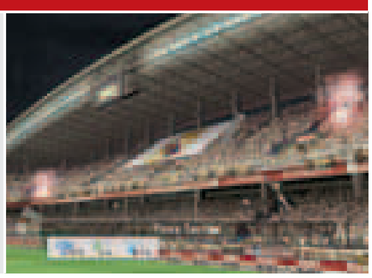
Полузащитник сборной России Дмитрий Лоськов сильно бьет из-за пределов штрафной площади, и мяч, волшебным образом обогнув двух игроков обороны, влетает в самую девятку ворот. Вратарь бессилен. Лоськов, как только судья фиксирует гол, отталкивая партнеров по команде, бешеным галопом преодолевает несколько метров, а потом искусно исполняет сложное цирковое сальто. Картинно переворачивается в воздухе и уверенно приземляется на обе ноги. Затем гол забивает Сычев и делает точно такое же сальто. После – Кержаков, и снова сальто. В результате на табло 3:0, а зрители уже успели посмотреть не только на футбол, но и на бесплатное представление летающих акробатов.

EVOLUTION

«Отличия между двумя играми заметит только тот, кто играет на самом высоком уровне сложности. Слегка изменилась система приема мяча, и качественный дриблинг исполнять стало намного тяжелее – вот, пожалуй, и все» – одно из типичных фанатских высказываний на англоязычных форумах.
Но игра только на первый взгляд осталась такой же. Если начать разбираться, то понимаешь, что чуть подп-

Правда о стадионах. Предисловие

Приводим в два захода полный список подлинных названий представленных стадионов с указанием клубов (или городов), для которых эти арены – домашние. Крайне полезно изучить тем, кто собирается делать из Pro Evolution Soccer 5 нормальный футсим, а также тем, кто ненавидит ложь и все фальшивое. Если уж играть, то играть по-настоящему.



ВЕРДИКТ

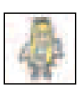
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.5**

Наше резюме:
Год назад замашки Pro Evolution Soccer казались чем-то невероятным. Сегодня – медленной эволюцией.

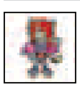
Правда о стадионах. Часть первая

- Catalonia Stadium – Nou Camp («Барселона»)
- Finis Terrae – Mestala («Валенсия»)
- Estadio Palo – Riazor («Депортиво»)
- Trad Brick Stadium – Old Trafford («МЮ»)
- Red Cauldron – Anfield («Ливерпуль»)
- Magpie Park – St James' Park («Ньюкасл»)
- Monaco Stadium – Stade Louis II («Монако»)
- Lutecia Park – Parc des Princes («ПСЖ»)
- Massilia Stadium – Stade Velodrome («Олимпик»)
- Isar Stadion – Munich Olympiastadion («Бавария»)
- Borussia Stadium – Westfalenstadion («Боруссия»)
- Hauptstadtstadion – Berlin Olympiastadion («Герта»)
- Orange Arena – Amsterdam Arena («Аякс»)
- Rotterdam Stadium – De Kuip («Фейенорд»)
- Stockholm Arena – Rasunda («АИК»)
- Cuito Cuanavale – Vodacom Park (Африка)
- Diamond Stadium – Newlands («Аякс Кейптаун»)

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Все еще лучший футсим, где забитый гол зависит не только от быстроты нажатия на кнопки, но и от множества характеристик игроков, плюс «Арсенал» с «Челси».



Минусы:
Фактически не изменившийся режим Master League, местами – туповатый AI, надоевшие комментаторы, изредка дающая сбои физика мяча.



БОЛЕЛЬЩИЦКАЯ АРМИЯ ЯПОНСКОЙ СБОРНОЙ. ПРОРИСОВКА ХРОМАЕТ, НО ИЗДАЛЕКА ЭТО НЕ ЗАМЕТНО.



КОТ-Д'ИВУАР И КАМЕРУН. ДИДЬЕ ДРОГБА ПРОТИВ САМЮЭЛЯ ЭТО'О, «СЛОНЫ» ПРОТИВ «ЛЬВОВ», ОПЫТ ПРОТИВ ДЕРЗОСТИ.



НЕТ НИ «ЦСКА», НИ «ЛОКОМОТИВА», НИ ТАК ПОЛЮБИВШЕГОСЯ EA SPORTS «ШАХТЕРА». ЗАТО ЕСТЬ СЛЯПАННОЕ ИЗ УКРАИНЦЕВ, БЕЛОРУСОВ И ОДНОГО ДИЕГО РИНКОНА КИЕВСКОЕ «ДИНАМО».

равили здесь, а чуть там. Как старый локомотив, который натерли до блеска и смазали ему заржавевшие шестерни. Мячи на проход летят немного не так, как в прошлой части, вратарь теперь лучше выбивает мяч от ворот. Судьи справедливее толкуют нарушения, и анимации стало еще больше для разных ситуаций. Все столкновения считаются честно: игрок падает только тогда, когда нога защитника попадает в ногу нападающего, а не в пустое пространство рядом с ней. Прилично изменился мультиплеер: в чате теперь можно использовать заранее заготовленные фразы, и перед матчем можно загрузить заранее сохраненные настройки игроков и командной тактики. Также улучшилась система, показывающая количество побед и всевозможные характеристики противника.

Игрок падает только тогда, когда нога защитника попадает в ногу нападающего, а не в пустое пространство рядом с ней.

Подправлены подкаты, они стали полезнее и правильнее. Немного изменилась система управления финтами, став при этом более отзывчивой и удобной.

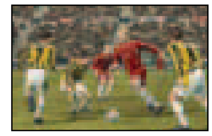
Конечно, остались и некоторые недостатки от прошлой части. Комментаторы все еще несут какую-то ахинею, а мяч иногда очень смешно отскакивает от игроков, попав им в голень или пятку. AI иногда делает глупости, стараясь как можно больше мешать игроку с мячом и не заботясь о стратегии в целом. Да и режим Master League не стал глубже и интереснее.

Pro Evolution Soccer по-прежнему полностью настраивается (выдуманные названия клубов и лиг можно спокойно переделать в меню; то же самое касается и внешности российских футболистов).

Игра не покажет вам великолепной графики и суперпластичной анимации, не даст вам забивать каждые пять минут и не может похвастаться миллионом лицензированных команд. Но для тех, кто понимает и любит футбол, это все еще лучший выбор. Остальным смотреть в сторону красивой, простой и завлекательной FIFA 2006. ■

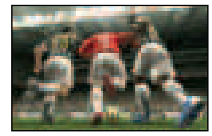
АЛЬТЕРНАТИВА

НОВЕЕ, ЧЕМ



Pro Evolution Soccer 4

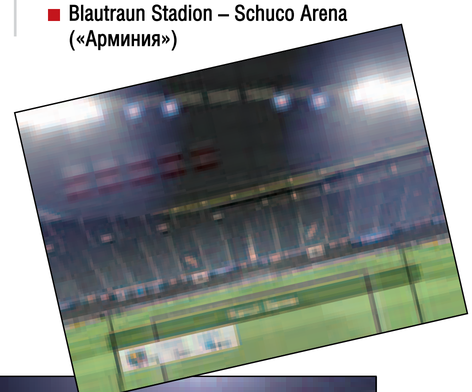
БЛЕДНЕЕ, ЧЕМ



FIFA 06

Правда о стадионах. Часть вторая

- Estadio Gran Chaco – La Bombonera («Бока Хуниорс»)
- Amerigo Atlantis – Estadio Nacional (Сантьяго)
- Nakhon Ratchasima – Niigata «Big Swan» Stadium (Ниигата)
- Kanji Dome – Sapporo Dome (Саппоро)
- Dietro Monte Stadium – Kashima Soccer Stadium (Кашима)
- Porto Folio – Yokohama International («Йокогама»)
- Queensland park – Nagai Stadium (Осака)
- Haze Hills – Olympic Stadium («Галатасарай»)
- Occhio del mar – Oita «Big Eye» Stadium (Оита)
- Ayase-Nakano Stadium – Saitama Stadium (Сайтама)
- Blautraun Stadion – Schuco Arena («Арминия»)





КОРЕЯ И ЯПОНИЯ – ЕДИНСТВЕННЫЕ СБОРНЫЕ, ЭКИПИРОВКА КОТОРЫХ ВЫПОЛНЕНА ПРАВДОПОДОБНО. С ЭТИМ У KONAMI ТРУДНОСТЕЙ НЕ ВОЗНИКЛО.



ПОДАЧА ОТ ВОРОТ ТЕПЕРЬ ПРОИСХОДИТ ТОЧНЕЕ, ЧЕМ В ПРОШЛОЙ ЧАСТИ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	fighting
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sammy
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Dimps
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.dimps.co.jp/rumblefish_ps2

The Rumble Fish

IMPORT REVIEW

Еще не прошло время двухмерных файтингов, долгие комбы и прокрутки сокрушат не один джойстик!

Сиамские бойцовые рыбки щеголяют яркой окраской, неприхотливы и невероятно агрессивны. Стоит двум из них оказаться в одном аквариуме, как тут же начинается борьба не на жизнь, а на смерть. Долой компромиссы и дипломатию – в банке с водой может быть только один хозяин!

The Rumble Fish мало напоминает одноименный фильм Фрэнсиса Форда Копполы – экранизацию романа о трагедии двух братьев, которые мечтают вырваться из родного захолустья и стать по-настоящему свободными в выборе своей судьбы. Но и в игре от Dimps жизненные обстоятельства вынуждают бойцов почувствовать себя сиамскими рыбками в водоеме, кишмя кишащем конкурентами. Двухмерные файтинги не спешат сдавать позиции и превращаться в вымерший подвид жанра. Проиграв битву за реализм 3D'шным собратьям, они стремятся не отставать по тактическим возможностям.

Плавная анимация героев – первое, что бросается в глаза при запуске The Rumble Fish. Движения персонажей не отрисовываются покадрово: фигурки склеены из нескольких самостоятельных слоев. Новый метод проигрывает привычным спрайтам по качеству обработки изображения – края у двухмерных моделей не так гладки, как хотелось бы. Еще меньше впечатляют трехмерные фоны – текстурам низкого разрешения далеко до графики арен, например, Guilty Gear X2. Состояние бойца диагностируют целых три счетчика – помимо линейки здоровья. Счетчик атаки (Offensive Gauge) заполняется при активном ведении боя. Лишний раз попинать воздух, чтобы поднакопить энергии, не удастся – оцениваются только попавшие в цель или блокированные удары. Хронику мастерского отражения вражеских атак ведет счетчик защиты (Defensive Gauge), набранные очки расходуются на исполнение мощных контратакующих приемов. Казалось бы, вот она – награда за осторожную игру, но любителей после каждого тычка нырять в глухую оборону поджидает не самый приятный сюрприз. Каждый выдержанный удар расходует энергию для выставления блоков (Guard Gauge), и стоит источнику иссякнуть, как боец полностью теряет возможность гасить чужие выпады.

Использование цепочек ударов в битвах с AI поощряется. Простор для комбо-приемов самый широкий: стены позволяют удержать противника чуть дольше в воздухе, и даже упавшие герои вполне уязвимы. Не обошлось и без уникальных боевых техник. Jolt Attack временно замораживает жертву, а Advanced Attack хоть и забирает 50% счетчика атаки, но помогает быстро подобраться к врагу и объединить в комбу обычно несочетаемые удары. Разве что список доступных персонажей непривычно мал для современных файтингов – всего 9 героев.

The Rumble Fish не слишком впечатляет графикой, не поражает оригинальностью сюжета или зажигательным саундтреком, но достаточно необычна и интересна, чтобы выделяться на фоне других 2D-файтингов. Однако сходство настолько сильное, что многие наверняка предпочтут более знакомые серии. ■



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Интересный техничный 2D-файтинг – причем не из серии Guilty Gear или The King of Fighters. Жаль, пока только для Японии.

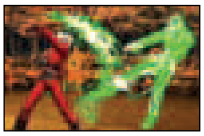
АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПРОЩЕ, ЧЕМ



Guilty Gear X2 Reload

БЕДНЕЕ НА БОЙЦОВ, ЧЕМ

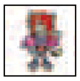


The King of Fighters 2002/2003

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Боевая система поощряет техничную игру, приоритет за комбо-ударами. У каждого персонажа – свой стиль (никаких клонов!). Несколько режимов боя на выбор.



Минусы:
Размытые фоны, невыразительный саундтрек, затертый сюжет, в турнирном ростере всего 9 героев, долгие загрузки.

Фингал под глазом? Запросто!

Сколько раз герои файтингов умудрялись из самых отчаянных переделок выбраться, даже не испачкав костюмов! В The Rumble Fish все иначе. Под яростным натиском противника персонаж не только перестанет выглядеть, как фотомодель с обложки глянца, но и во всех последующих матчах не расстанется с синяками и лохмотьями.





КОГДА OFFENSIVE GAUGE И DEFENSIVE GAUGE ПОЛНОСТЬЮ ЗАПОЛНЯЮТСЯ, НАСТУПАЕТ ВРЕМЯ СПЕЦПРИЕМОВ.



ЗАМОРОЖЕННЫЙ ПРОТИВНИК – ПРЕВОСХОДНЫЙ ОБЪЕКТ ДЛЯ ОТРАБОТКИ КОМБО-СЕРИЙ!



ИГРА ТЩАТЕЛЬНО ВЕДЕТ УЧЕТ УДАРАМ И ПОДСЧИТЫВАЕТ НАНЕСЕННЫЙ УРОН.



NeUrO
МЫСЛЬЮ МОЖНО СПАСТИ.
МЫСЛЬЮ МОЖНО УБИТЬ.
Трёхмерный шутер – приквел лучшего
Российского космосима.
Узнайте, что было до Homeplanet!
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
HOMEPLANET
«Потрясение от игры может оказаться настолько сильным, что, возможно, выявит и ваши скрытые таланты».
- Страна игр №11, 2005
«Это трудно описать словами, это надо видеть самому!»
- PC игры №7, 2005
REVOLT GAMES

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Insomniac Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.insomniacgames.com

Ratchet: Gladiator

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Лопоухий Рэтчет уже не спасает галактику, ныне он – подающий надежды гладиатор, звезда подпольного телешоу.

Быть известным на всю галактику героем – вовсе не гарантия светлого и спокойного будущего. Совершив немало подвигов, Рэтчет и Клэнк, казалось бы, заслужили небольшой отпуск на какой-нибудь уютной планетке. Но вместо этого совершенно нелепым образом угодили в лапы зубастого злодея и по совместительству телемагната Глимана Вокса. Любимое детище последнего – телешоу DreadZone, участники которого сражаются друг с другом не на жизнь, а на смерть. И какие участники! Мистер Вокс заставляет выходить на арену не безвестных костоломов, а всенародно любимых суперменов. Между прочим, большинство из них (в том числе Рэтчета) акулоподобный организатор DreadZone попросту похитил, хотя кое-кто и работает на него по доброй воле.

БЕГ ТРУСЦОЙ

Перед нашими героями стоит сразу несколько задач. Первая – выжить в бесконечной череде турниров и испытаний. Вторая – не разочаровать зрителей и самого Вокса, так как он имеет обыкновение взрывать тех, кто не угодил публике. Третья (и самая главная) – вернуть столь неожиданно утраченную свободу, попутно доказав Воксу всю ошибочность его гражданской позиции. Задачи предстоит выполнять одновременно и уже без помощи Клэнка – маленький робот поддерживает товарища исключительно советами. Впрочем, Рэтчет не останется в гордом одиночестве перед лицом врага: в его распоряжение передали сразу двух боевых дроидов – само собой, бестолковых и очень разговорчивых. Поначалу они лишь путаются под ногами у хозяина, но чем труднее становятся задания, тем больше пользы приносят новые подручные. В зависимости от ситуации им можно надавать кучу поручений: взломать дверь, уничтожить защитное поле вражеской артиллерийской установки, закрутить пару гаек... Самому Рэтчету в это время придется сосредоточиться на главном – резвом отстреле наседающих со всех сторон противников.

Увы, другого занятия для него, вероятно, не найдется – разработчики, еще в Ratchet & Clank 3 изрядно урезав платформенные элементы, в Gladiator избавились от них окончательно. Никаких головоломок, минимум прыжков и прочей детской



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Ratchet: Gladiator держится лучше многих соседей по жанру, но с предыдущими частями сериала тягаться, увы, не способна.



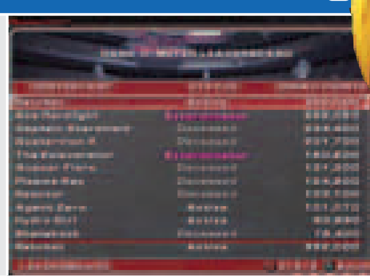
ТАКИЕ БОЛЬШИЕ УШИ РЭТЧЕТУ ЗАТЕМ, ЧТОБЫ ЛУЧШЕ СЛЫШАТЬ СОВЕТЫ КЛАНКА.

Перепаиваем дроидов

Общительную парочку дроидов, попавшую под ваше начало, со временем позволят существенно модернизировать. Замене подлежат, прежде всего, броня и вооружение. При желании можно также сменить боевую раскраску и даже поставить болтливым железякам новые головы (что на их умственных способностях никак не отразится).

Рейтинг – дело наживное

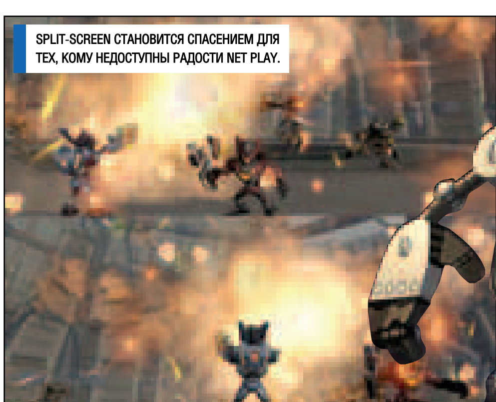
Как и во всяком телешоу с большим количеством участников, в DreadZone исправно публикуют рейтинг гладиаторов, где можно увидеть, сколько очков набрал тот или иной гладиатор и какой титул ему в данный момент присвоен. Кстати очки (DreadZone Points) нужны и для того, чтобы получить доступ к новым уровням.



КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Разнообразные уровни и мини-игры, отличные спецэффекты, обаятельные персонажи, традиционный юмор.

Минусы:
Весьма спорное управление, купированный список оружия, некоторая неряшливость графики, невнятная музыка.



SPLIT-SCREEN СТАНОВИТСЯ СПАСЕНИЕМ ДЛЯ ТЕХ, КОМУ НЕДОСТУПНЫ РАДОСТИ NET PLAY.



ВЫЛЕТЫ В КОСМОС ПО-ПРЕЖНЕМУ ВЕСЬМА КРАТКОВРЕМЕННЫ, НО ЗАПОМИНАЮТСЯ НАДОЛГО.



ПРОТИВНИКИ ИМЕЮТ МЕРЗКУЮ ПРИВЫЧКУ ВАЛИТЬСЯ ЧУТЬ ЛИ НЕ НА ГОЛОВУ РЭТЧЕТУ.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА



Jak X

ХУЖЕ, ЧЕМ



Ratchet & Clank 3



ерунды! Вместо них – бесконечные толпы супостатов да похожие на большие арены уровни, где никак не получится заблудиться.
Цель большинства миссий одна и та же: добраться из пункта А в пункт Б живыми и по возможности невредимыми. Иногда поручают взорвать что-нибудь, дернуть пару-тройку рычагов или принять участие в очередном нелегальном турнире. Негусто.

Никаких головоломок, прыжков и прочей детской ерунды! Вместо этого – толпы врагов.

Зато создатели игры предоставили в распоряжение Рэтчета несколько новых средств передвижения, среди которых обнаружились даже здоровенный паукообразный «танк» и небольшой юркий «внедорожник».

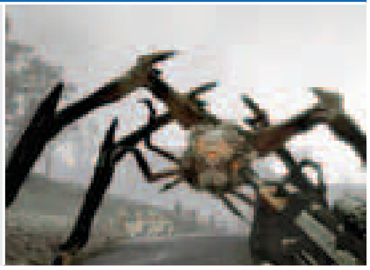
Ну и, конечно, никто не забыл про оружие. Его список, правда, заметно подсократили, но теперь к каждой пушке разрешают присоединять так называемые модули, разделенные на группы Альфа и Омега. Модули влияют на дальность и точность стрельбы, размер боезапаса и дополнительные возможности (подчас очень полезные).

ВЫРОЖДЕНИЕ

Увлекшись action-составляющей и сетевыми многопользовательскими режимами, всему остальному коллектив Insomniac Games явно уделил куда меньше внимания, чем следовало. Оттого и сюжет напоминает о себе лишь изредка, графика временами кажется тусклой, а управление уже не столь интуитивно, как раньше. С другой стороны, назвать Ratchet: Gladiator плохой игрой язык не поворачивается. Ей просто не хватает обаяния предшественниц. ■

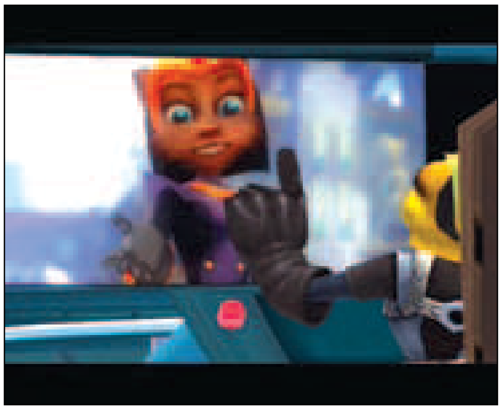
Совсем другая история

Похоже, с переходом на PlayStation 3 студия Insomniac Games решила покончить с созданием забавных платформеров и карикатурных героев. Следующим проектом отцов Рэтчета и Клэнка должен стать фантастический шутер от первого лица I-8 (рабочее название). Пока общественности показали лишь короткий видеоролик и несколько скриншотов, но уже сейчас нетрудно понять – мяса, крови и стрельбы в игре будет предостаточно. О сюжете тоже ничего не известно, но обстановка и вооружение солдат навевает мысли о Второй мировой войне. Одно странно – вместо пехоты и танков игрокам почему-то противостоят жуткого вида инопланетные монстры.





ЧЕМ КРУЧЕ И ДОРОЖЕ ПУШКА, ТЕМ БОЛЬШЕ ОТ НЕЕ ПОЛЬЗЫ.





МИРЫ GLADIATOR ПОРОЙ КАЖУТСЯ ОТКРОВЕННО БЛЕКЛЫМИ. ВЫРУЧАЮТ СПЕЦЭФФЕКТЫ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Матвей «hate008» Булохов
hate008@gameland.ru

X3: Reunion



Красота и свобода никогда не были дешевы.

- **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox
- **ЖАНР:** spacesim
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Deep Silver
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Egosoft
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1,7 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.egosoft.com/games/x3/info_en.php

Если бы вы спросили, ради какой игры стоит обзавестись новой видеокартой, я бы не задумываясь назвал X3: Reunion. Во многих других играх использование графического движка как главного аргумента для продаж – обычное дело. А видеть такие красоты в космическом симуляторе вдвойне приятно, ведь eye-candy в нем отнюдь не самоцель. К сожалению, малый срок разработки (после выхода X2: The Threat прошел всего год) повлиял на общее качество исполнения. Огрехов, больших и маленьких, набралось порядком. Даже и не думайте играть в непропатченную версию – такого насмотритесь! Внутренности станций, дикие пираты-самоубийцы, ошибки в сценарных скриптах и общая нестабильность работы могут вывести из себя даже заслуженного монаха Goner'ов. Но если смотреть на новую часть в общем, то…

ТЫ ОДИН

То суть не изменилась. X3 пусть и получил отдельное название, свежий движок и собственный сюжет, все еще смотрится как работа над ошибками после X2.
Многие очень скучают по, казалось бы, не слишком важному элементу игры – кокпиту. Egosoft, предвидев гнев любителей космосимов, отмахнулась: де, «как мы сможем нарисовать такое количество разных кабин?». Но проработанная кабина – это не только повышенная нагрузка на видеокарту. Это еще и ощущение. Чувство того, что в этом корабле мы «дома». Что между враждебным безвоздушным пространством и пилотом есть эта успокаивающая защитная «прослойка». Теперь же, когда смотришь прямо в космос, нередко накатывает такое одиночество, что тратишь весь запас Energy Cells, чтобы побыстрее добраться до живого голоса в очередном задании.

ПОД УПРАВЛЕНИЕМ AI

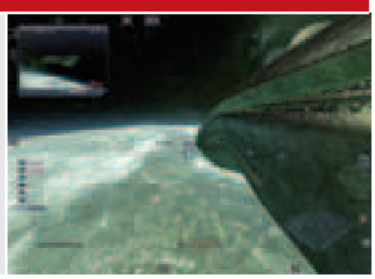
Сюжетная линия действительно «приосанилась». Теперь она с гордостью может взглянуть в глаза игроку, честно заявив, что она – такая же важная часть игры. Реплики и диалоги хороши. Чего не скажешь о скриптах. Вспомнить хотя бы вторую миссию: сидим за турелью, отстреливаемся от пиратов. Их огонь опасности не представляет. Но был в пиратских тройках отчаянный камикадзе, любивший брать траспортник на таран. Врезался, взорвался, а мы – летим дальше. Подвиг космического Гастелло никак не отражается на индикаторе «жизней», и только после окончания боя наш корабль вдруг взрывается. К сожалению, подобных примеров можно привести немало.

ВОКРУГ

И все же главное, за чем идут в пилоты X3, – вселенная, живущая тор-

На защите

Не стоит недооценивать этих медленных и неповоротливых монстров. Когда дело доходит до защиты планет, они демонстрируют всю заложенную в них мощь. Корабли класса Argon One и Boron Orca могут постоять за себя: в их вооружение входят истребители, бортовые турели и главный калибр.



КНУТ И ПРЯНИК + -

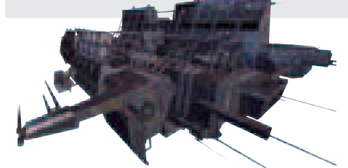
Плюсы:
Сложная экономическая модель; великолепная графика; свобода.

Минусы:
15-20 fps на системе с минимальными требованиями; ужасные cut-сцены; ошибки в сюжетных сценариях (и не только); недружелюбное отношение к новичкам.

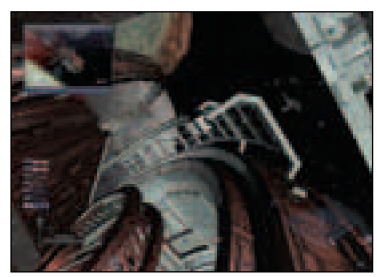
ВЕРДИКТ

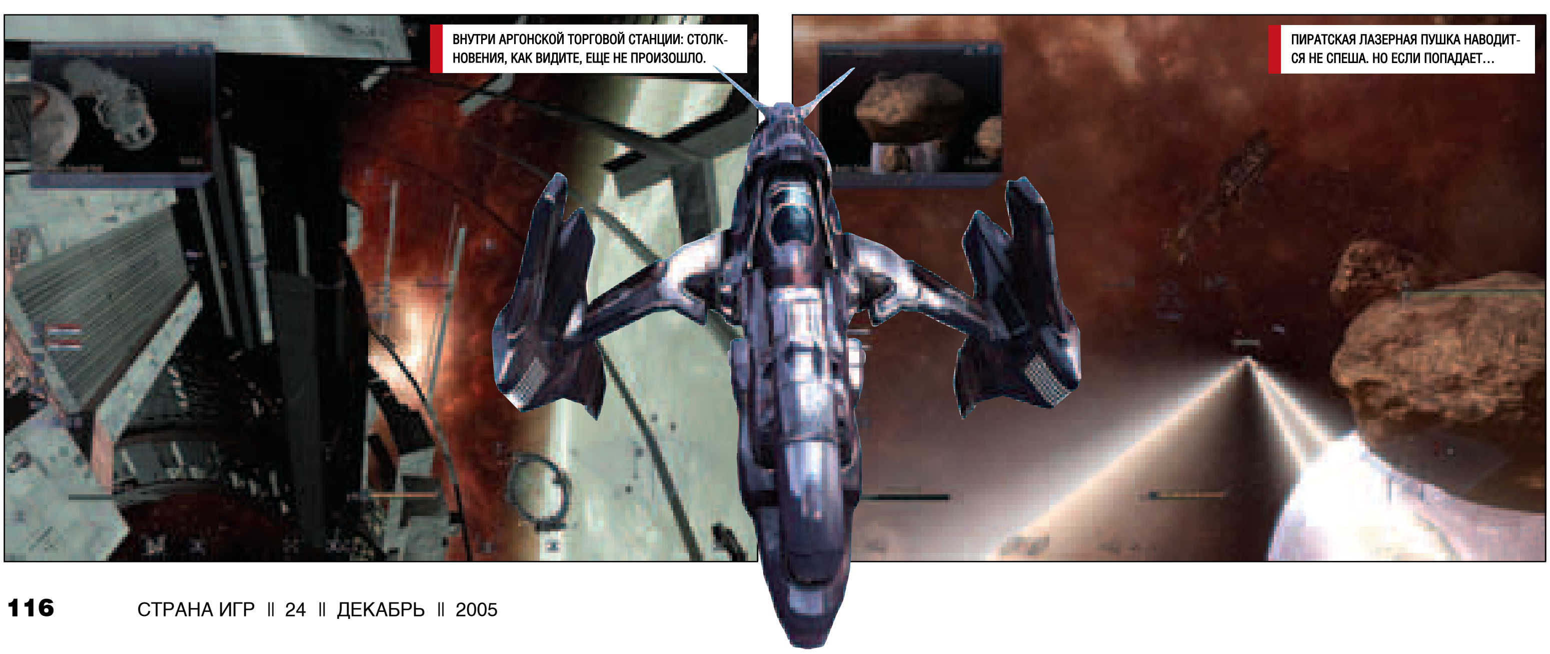
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Версия для Xbox выйдет свободной от большинства ошибок. А мы молимся на скорейший выпуск патчей.



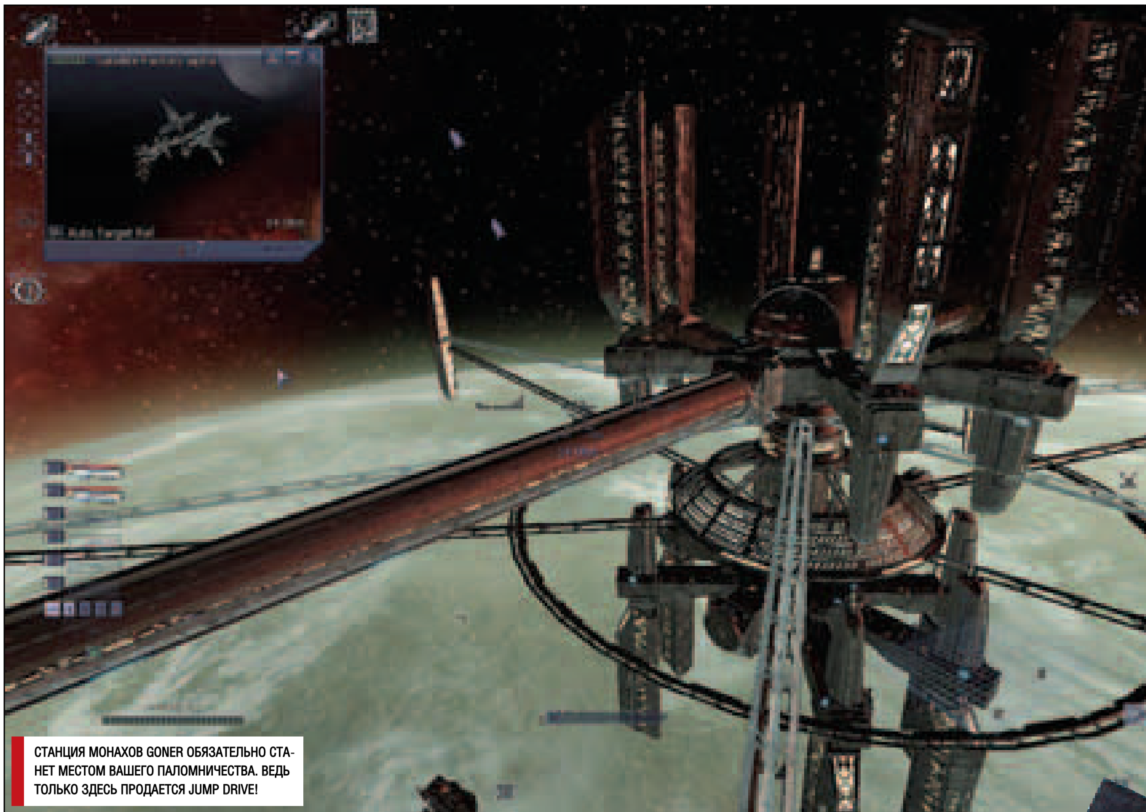
– А кто это?
– Ик… Автопилот!
По сравнению с версией 1.0 работа автопилота улучшилась. По крайней мере, пираты больше не врезаются всей стайкой в астероид. Тем не менее, его управление далеко от оптимального. Самое нелепое поведение он показывает, пытаясь облететь вращающиеся «лопасти» аргонской торговой станции.





ВНУТРИ АРГОНСКОЙ ТОРГОВОЙ СТАНЦИИ: СТОЛКНОВЕНИЯ, КАК ВИДИТЕ, ЕЩЕ НЕ ПРОИЗОШЛО.

ПИРАТСКАЯ ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА НАВОДИТСЯ НЕ СПЕША. НО ЕСЛИ ПОПАДАЕТ…



СТАНЦИЯ МОНАХОВ GONER ОБЯЗАТЕЛЬНО СТАНЕТ МЕСТОМ ВАШЕГО ПАЛОМНИЧЕСТВА. ВЕДЬ ТОЛЬКО ЗДЕСЬ ПРОДАЕТСЯ JUMP DRIVE!

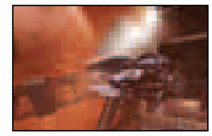
АЛЬТЕРНАТИВА

МЕНЕЕ ГЛОБАЛЬНА, ЧЕМ



Universal Combat

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



X2: The Threat

Придется, как и в предыдущих играх, зарабатывать деньги и репутацию.

говлей и войной. Начать придется с нуля, будто за время, прошедшее между частями, все наши свершения забылись. Не считая сюжетных знакомых, персонажа никто не знает. Он – абсолютный новичок. Придется, как и в предыдущих играх, зарабатывать деньги и репутацию. Участвовать в разборках с пиратами или требовать «опустить щиты и открыть трюм». Выполнять внесюжетные миссии, побывать космическим таксистом, звездным экспедитором и галактическим телохранителем. Купить полицейскую лицензию или заняться перевозкой рабов. Копить кредиты на новый корабль, мощную пушку или целую станцию.

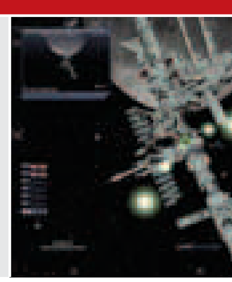
Что ж, прочитайте раздел «недостатки». Потом – взгляните на системные требования. Вы готовы заплатить эту цену за свободу? ■

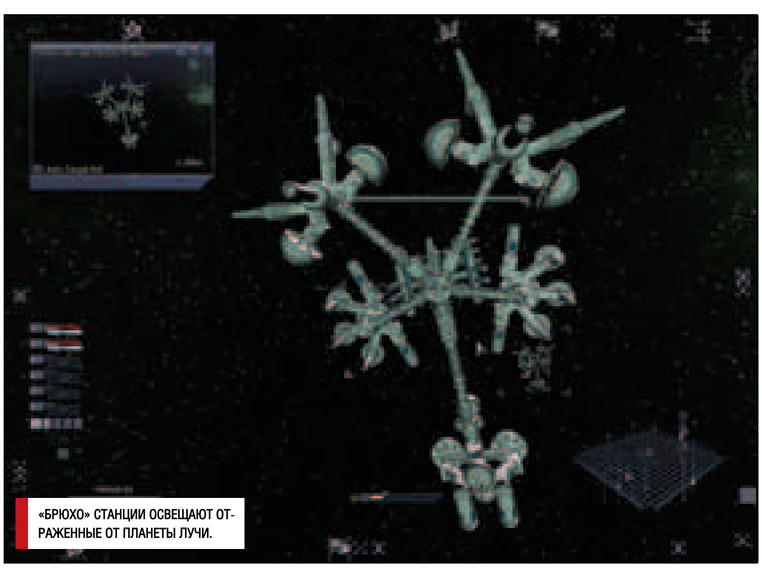


ДИЗАЙН КОРАБЛЕЙ ВЕСЬМА НЕОБЫЧЕН, ЧТО РАДУЕТ.

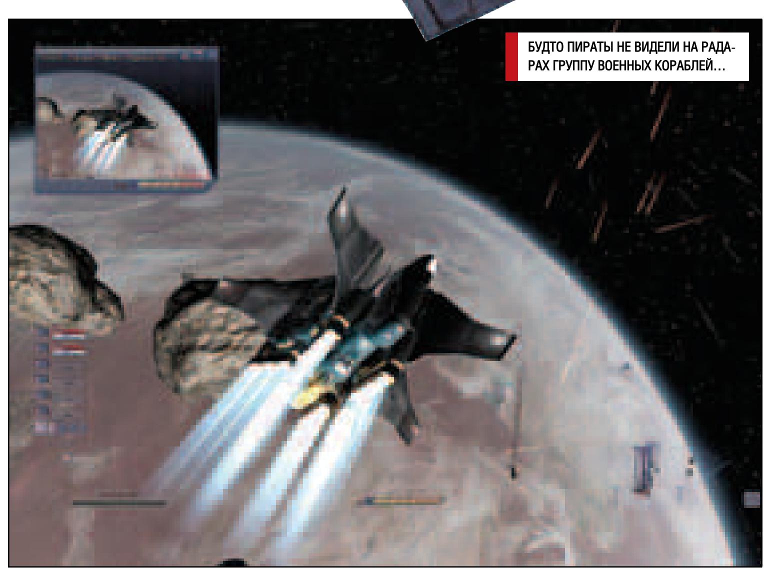
Стыковка разрешена?

Процесс стыковки в X2: The Threat вызывал немало нареканий. В новой части эта не самая приятная стадия космического полета была переработана. Полеты внутри станций сведены к минимуму. Для полностью автоматической стыковки достаточно выбрать цель и нажать «u» – автопилот сам получит разрешение и долетит до станции. Для уверенных в своих силах пилотов есть и ручной режим. Запрашивать разрешение нужно самому. Но тут-то и кроется недоработка, стоившая нам нескольких «геймоверов»: во время переговоров мы не можем управлять кораблем. Поэтому разговаривать необходимо сразу по достижении устойчивой радиосвязи, а не во время маневрирования.





«БРЮХО» СТАНЦИИ ОСВЕЩАЮТ ОТРАЖЕННЫЕ ОТ ПЛАНЕТЫ ЛУЧИ.



БУДТО ПИРАТЫ НЕ ВИДЕЛИ НА РАДАРАХ ГРУППУ ВОЕННЫХ КОРАБЛЕЙ...

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Матвей «hate008» Булохов
hate008@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Liquid Entertaiment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1,4 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

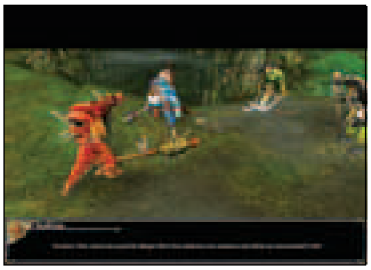
ОНЛАЙН:
http://www.atari.com/dragonshard

Dragonshard

Возьмите лицензию AD&D. Из Player's Handbook вырвите список заклинаний, остальное выкиньте.

Поначалу кажется, игра не заслужила сурового обхождения. Подземелья, герои, строительство баз, капитаны, сокровища – все, что обещано, на месте. Подвела, как это часто случается, реализация.
Обида на Dragonshard появилась, когда в сундучках не было обнаружено ничего, кроме золота. Напомним, сокровища – один из основных двигателей игр «под RPG». Вспомните Diablo 2! Да, там тоже давали «денюжку». Но там она шла на покупку мечей & магии для своего героя (читай: для себя, любимого). А здесь это всего лишь один из ресурсов, на которые только и можно, что нанять побольше «мяса» на миссии. Ни о какой передаче этого ценного металла через игру речи не идет.
Три предмета в рюкзаке и две постоянных «улучшалки» – это все, с чем ваш герой сможет выйти на задание. Забудьте о перевооружении и переодевании. XP? Нет-нет, только в конце миссии и только за выполненные квесты. Тратим, чтоб поднять характеристики? Ну что вы, только несерьезный магазин с пузырями, свитками и теми самыми «улучшалками». Среди них попадаются весьма полезные (40% вероятности трехсекундной заморозки противника радикально меняли ход боя), но ведь мы ждали не этого, да?
RPG-элементы завалены (неужели лицензия в самом деле пригодилась только для названий заклинаний?). Про сюжет или хорошо, или ничего. Но диалоги!.. Их нет. Вместо них – монологи в стиле «Я – паладин. Меня никто не остановит! Враги кровью искупят смерть наших соратников!». Сюжет не развит, характеры не раскрыты.
Но, может быть, с RTS-составляющей будет лучше? Камень-ножницы-бумага в Dragonshard – пять типов повреждений (melee, fire, poison, spell и «геройский», полностью игнорирующий защиту) и четыре типа брони. Ладно, посмотрим на воплощение. Многие враги уязвимы к melee. Но Dwarf совершенно не подходит для прорыва к лучникам, так как очень любит умирать. Кто у нас есть потолще? Golem? Великолепно. Ставим одного Artificer в поддержку двум механическим друзьям и идем в атаку. Силы противника тают, как снег под весенним солнышком, а у «технодоктора» маны полные карманы. Несмотря на то что он постоянно занят ремонтом. Заглянем-ка на базу. Один проход – и нет базы. Как и игрового баланса.
Неплохие находки, отчаянное желание не повторяться. Подземелья, побочные задания, озвучка юнитов (даже голос по-деловому циничной чародейки, не стесняющейся называть своих подчиненных «пушечным мясом», меркнет перед тонкими интонациями героя-вора: «Hero? Me?.. Yes.»). Все это перечеркнуто недостаточным вниманием к сути игры и пренебрежением купленной лицензией (Charm Person не должен работать на героев!). Хотя если смотреть на игру как на action/strategy, невинное развлекалово на полчаса после работы или учебы, то все становится на свои места. ■





Bury me tenderly

Под землей – интересно. Вампиры, зомби, минотавры – все, кто недолюбливает дневной свет – придут к вам в темноте. По триггерам, за спиной, со всех сторон. Заставят немедленно перестроить боевой порядок, разобраться в их уязвимостях и наколдовать рекордное количество заклинаний в минуту.



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Старый добрый Hold, старый добрый Charm Person, старый добрый Fireball, старый добрый Cure Light Wounds.

Минусы:
Сюжет, скриптовые сценки, диалоги, игровое равновесие, AI, графика, «ролевые элементы».

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **6.5**

Наше резюме:
Они честно пытались. «Только бы не вышел клон WarCraft III!» Что ж, не вышел. Местами занятно, но играть неохота.

АЛЬТЕРНАТИВА

ПРОДОЛЖАЕТ НАЧИНАНИЯ

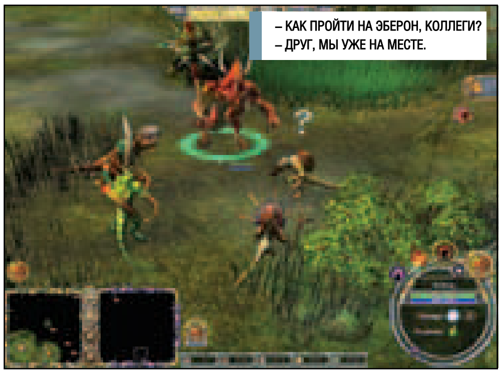


The Lord of the Rings: War of the Ring

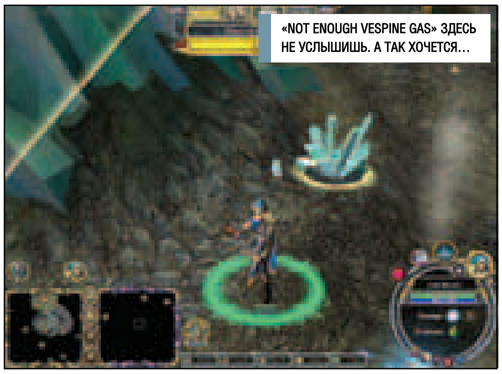
ХУЖЕ, ЧЕМ



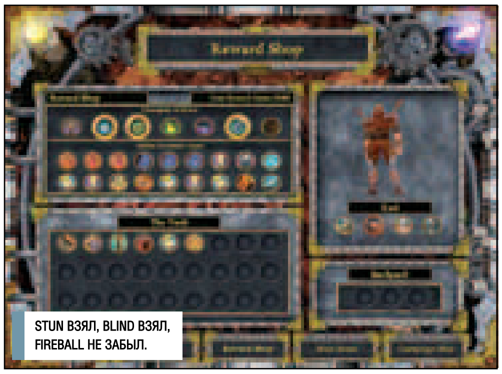
Warcraft III: The Frozen Throne



– КАК ПРОЙТИ НА ЭБЕРОН, КОЛЛЕГИ?
– ДРУГ, МЫ УЖЕ НА МЕСТЕ.



«NOT ENOUGH VESPINE GAS» ЗДЕСЬ НЕ УСЛЫШИШЬ. А ТАК ХОЧЕТСЯ...



STUN ВЗЯЛ, BLIND ВЗЯЛ, FIREBALL НЕ ЗАБЫЛ.


Ассоциация магазинов
1С Мультимедиа
Корсары III
Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на абордаж лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2004 Акелла. Все права защищены.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Frontier Developments
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.konami-europe.com

Wallace & Gromit: Curse of the Were-Rabbit

Кошмарные чудовища держат в страхе маленький город и его лучших огородников! Не дадим в обиду овощные культуры!

Нет на свете зверя ужаснее, чем прожорливый маленький длинноухий кролик. Рядом с этой тварью тигр-людоед кажется безобидным котенком, а Кинг-Конг – смешной цирковой обезьянкой с мозолью на попе. Но если с одним кроликом еще можно справиться (сети, капканы, тяжелая артиллерия), то что делать, когда их в округе – целые стада? Прорва вредителей, за минуту способных уничтожить или испортить любое количество овощей! Вызывать армию, запрашивать международную помощь? Нет, достаточно обратиться в агентство «Антигрызь» – и самый распоследний кабачок будет в безопасности!

ТРОЕ ИЗ ЛАРЦА

Основатели агентства, гениальный изобретатель Уоллес и его чрезвычайно смышленый пес Громит, давно и плодотворно решают «кроличий вопрос»: Уоллес денно и нощно придумывает необыкновенные приспособления для обезвреживания многочисленных зайцев-выбегайцев, а Громит по мере сил пытается помочь чересчур рассеянному хозяину. Работать поодиночке они практически не могут – так друг к другу прикипели. Кроме того, в их компанию затесался особо сознательный кролик по имени Hutch (или Зая – для тех, кому нравится отечественный перевод мультфильма-первоисточника); он попытается на деле доказать, что не все представители ушастого племени – закоренелые преступники.

ПОДИ ТУДА, НЕ ЗНАЮ КУДА

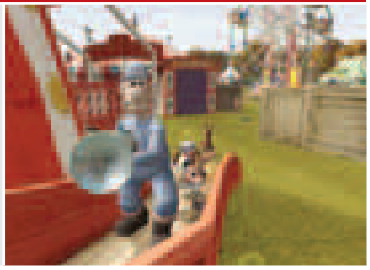
Поле деятельности предприимчивой троицы, маленький городок West Wallaby, неизвестно кто поделил на четыре обширных уровня и пяток небольших арен. Уровни густо заселены нуждающимися в помощи жителями, которые горят желанием нагрузить сотрудников «Антигрызя» своими бедами. А беды у них обычно одни и те же – ужасные кролики (и не только кролики) и беззащитные овощи. Поручают, конечно, и менее обыденные вещи: убрать несколько уродливых статуй из сада леди Тоттингтон (они портят пейзаж) или собрать все необходимое для приготовления пирога. И почти везде приходится изрядно потрудиться, чтобы добиться успеха. То нужно карабкаться на какую-нибудь высоко подвешенную лестницу (поди подберись к ней сначала), то открыть хитро запертую дверь и раздобыть нечто за нею спрятанное. Обычно в таких ситуациях один персонаж нажимает на соответствующую кнопку или рычаг, а другой хватает (засасывает в Bungun) указанный объект, после чего благодать божья и благодарность людская уже не заставят себя ждать. Время от времени еще и разрешают принять участие в различных мини-играх, оригинальных и не очень.

ОБЫЧНОЕ ДЕЛО

С трудностями West Wallaby работникам «Антигрызя», как правило, удается справиться на удивление легко и быстро – видно, кролики пошли уже не те, а может, изобретения Уоллеса получаются невероятно гениальными. Во всяком случае, даже свирепые оборотни на деле оказываются не таким злом, как кажется. И слава богу. ■

Очумелые ручки мистера Уоллеса

Величайшим изобретением главного кролikоборца, безусловно, следует считать Bungun – нечто среднее между пистолетом и пылесосом. В Bungun можно засосать очень много разных предметов (лучше небольшого размера), а после, случись вдруг война, использовать их как снаряды, «выплюнув» с немалым ускорением обратно.



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Патентованный юмор, замечательные персонажи, несколько оригинальных уровней, вполне адекватное управление.

Минусы:
Игра слишком короткая и легкая. Большая часть миссий однообразна. Графика могла быть и получше.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆☆☆ **6.0**

Наше резюме:
Симпатично. Забавно. Иногда очень весело. Но довольно быстро надоедает. Не худшая характеристика для видеоигры по мультфильму. Но и далеко не лучшая.



АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА



Jak and Daxter: The Precursor Legacy

ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ



Wallace & Gromit in Project Zoo



ЗЛОБНЫЕ ЖИВОТНЫЕ ПОВСЮДУ – ЗАХВАТИЛИ ДАЖЕ КАРУСЕЛЬ В ПАРКЕ РАЗВЛЕЧЕНИЙ.



ПРЕЗАБАВНЫЕ ОРАНЖЕВЫЕ МЯЧИ МОГУТ БЫТЬ И ОРУЖИЕМ, И СРЕДСТВОМ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ.



НЕКОТОРЫЕ ПРЕГРАДЫ ПРИХОДИТСЯ УСТРАНЯТЬ САМЫМ РЕШИТЕЛЬНЫМ ОБРАЗОМ.


В школе тебя научили считать до десяти.
Здесь тебя научат считать до последнего патрона.
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
Новый проект
Novalogic:
«Первая кровь»
snowball.ru
ураганные боевики
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
Первая кровь
Возмездие
Миротворцы
Картель
Черный ястреб
Спецназ

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

Shining Force Neo

IMPORT REVIEW

Компания Sega решила поставить очередной эксперимент над многострадальной Shining Force. Результаты неутешительны.

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Amusement Vision
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.sega.com

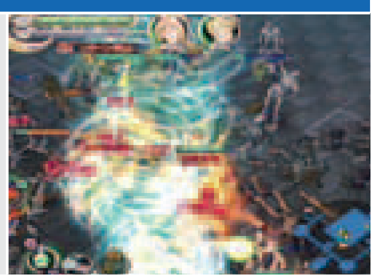
Редкое издательство может похвастать таким количеством известных и уважаемых брендов, как Sega. И редкое издательство обращается со своей интеллектуальной собственностью столь же варварски. Потерпев немало поражений с игровыми консолями, Sega теперь в особо извращенной форме издевается над старыми хитами, меняя их до неузнаваемости. На этот раз под раздачу попал знаменитый сериал Shining Force, знакомый поклонникам RPG еще со времен Megadrive.
История умалчивает, какое количество ложных опят съели сотрудники Amusement Vision, прежде чем решили делать из тактической ролевой игры двоюродного братца Diablo. Однако факт налицо – замысел (последствия галлюцинаций?) разработчики воплотили-таки в жизнь, назло фанатам, критикам и здравому смыслу.

ЧЕМ ПРОЩЕ, ТЕМ ЛУЧШЕ?

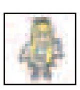
В волшебной-преволшебной стране живет юноша по имени Макс. Он мечтает стать великим воином и найти родного брата, без вести пропавшего много лет назад. Случай проявить себя представился молодому человеку очень скоро – откуда ни возьмись навалились толпы монстров и стали тиранить местное население. Разумеется, только Макс способен остановить вторжение и наказать виновных. Но воевать за правое дело он будет не один: родные и близкие новоявленного героя в трудную минуту обязательно протянут руку помощи, хотя контролировать эту самую руку у нас не больно получится – действиями группы поддержки управляет многомудрый Artificial Intelligence. Игроку позволено лишь общаться с соратниками во время передышек между сражениями да выбирать, с кем из них отправиться на следующее задание.
Битвы – а драться придется почти каждую секунду – напоминают пьяные потасовки из старых вестернов, когда через пару секунд уже не понимаешь, где свой, где чужой. Противники норовят навалиться все скопом, окружают, толкаются и от души лупят Макса, становясь чем дальше, тем злее. Дело заметно осложняет отсутствие хоть какого-нибудь блока (хотя щиты в списке снаряжения предусмотрены) и необходимость уничтожать Monster Gate, из которых непрерывно вылезают новые чудовища. Пока к ним успеешь пробиться, половины жизни, считайте, нет. Одно утешает – золото и прочие ценности (включая оружие) сыплются, будто из рога изобилия. Кстати, оружие разрешается носить в городскую кузницу, дабы улучшать его характеристики. Там же, в городе, есть пара магазинов и специальная контора, где проводят экспертизу любых неопознанных предметов. Поклонники Diablo, вам это ничего не напоминает? Если нет, то как насчет необходимости постоянно возвращаться в город, чтобы сохраниться, попол-

Не железом единым

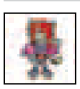
Главным оружием Shining Force Neo по праву считаются мечи – стандартные и двуручные. Ими вы будете пользоваться большую часть игры. Иногда могут пригодиться лук со стрелами и посохи. И, конечно же, не пренебрегайте магией – различными волшебными свойствами наделены очень многие предметы экипировки.



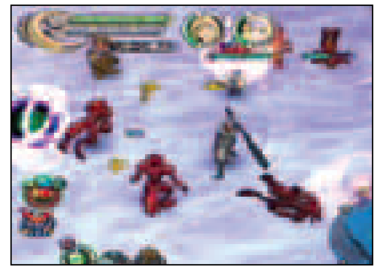
КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Интуитивная боевая система, хорошее управление, большое число уровней, приятная музыка, красочные анимационные заставки.



Минусы:
Завышенная сложность, однообразные сражения, невразумительный сюжет, посредственная графика и анимация, плохая озвучка.



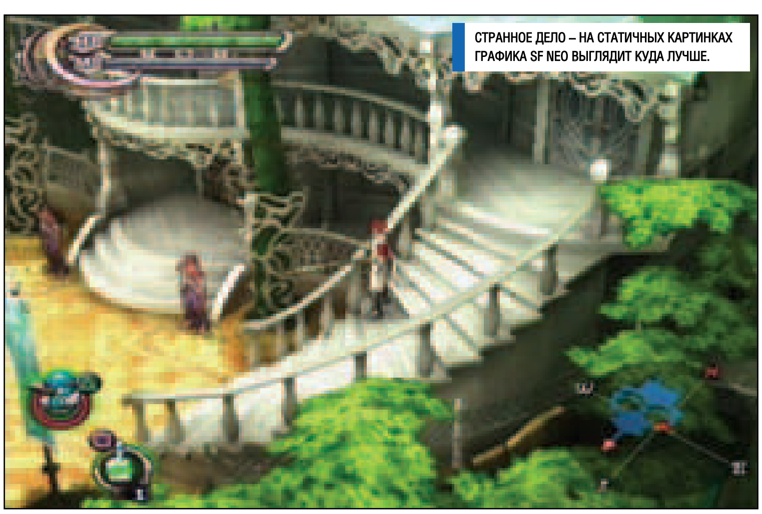
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 6.5

Наше резюме:
Как самостоятельный проект Shining Force Neo вполне симпатична, но как продолжение знаменитой RPG-серии – полный провал.

Целительная сила воды

Универсальный медикамент в игре – вода. Но не простая, а та, что течет в источниках некой Богини. Такую воду можно купить в магазине или подобрать пузырек на поле боя. Иногда по дороге встречаются Goddess Fountain – истинный подарок небес, возле которых излечиваются любые ранения и даже оживают погибшие товарищи.



СТРАННОЕ ДЕЛО – НА СТАТИЧНЫХ КАРТИНКАХ ГРАФИКА SF NEO ВЫГЛЯДИТ КУДА ЛУЧШЕ.



ТЕМНЫЙ ШАР – ЭТО ЕСТЬ ПОРТАЛ, ЧЕРЕЗ КОТОРЫЙ ПРИБЫВАЮТ ВРАГИ.



ЧЕМ БОЛЬШЕ МЕЧ, ТЕМ МЕДЛЕННЕЕ МАШЕТ ИМ МАКС – НО И УДАРЫ СТАНОВЯТСЯ ГОРАЗДО СИЛЬНЕЕ. ЕСТЬ И ЕЩЕ ОДИН ПЛЮС – ДЕКОРАЦИОННЫЙ: ГРОМОЗДКАЯ ЖЕЛЕЗКА ЧАСТИЧНО ЗАПОЛНЯЕТ ЦАРЯЩУЮ НА ВИРТУАЛЬНЫХ ПРОСТОРАХ SF NEO ПУСТОТУ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Shining Tears

НА УРОВНЕ



Champions: Return to Arms

Если вы не слышали о Shining Force, знакомство с данным представителем именитой серии, вполне вероятно, пройдет безболезненно.



нить запасы и продать накопившийся за время странствий хлам?

ФАЛЬШИВАЯ ПОЗОЛОТА

Графика Shining Force Neo слишком слаба и выглядит устаревшей на пару-тройку лет. Даже любимый многими cel-shading и неплохие спецэффекты не в состоянии замаскировать нехватку полигонов и низкое разрешение текстур. А уж пикселизованные портреты персонажей – вообще позорище и привет из девяностых. Вдобавок, авторы так и не смогли решить, каким образом преподносить сюжетные сцены – в виде роликов на движке игры (страшненьких и кособоких) или рисованных заставок (очень симпатичных). И в конце концов пришли к согласию – запихнули и то, и другое. Получился дурдом.

ХОТИМ КАК РАНЬШЕ!

Если вы не слышали о Shining Force, знакомство с данным представителем именитой серии, вполне вероятно, пройдет относительно безболезненно. Подумаешь, еще один средненький проект со скромным бюджетом – такие сейчас выходят на рынок сотнями. Обидно за тех, кто в старые части играл, помнит и чтит дни величия Shining Force. ■

В поисках истины

Никогда не видели ни одной серии Shining Force, но хотите узнать, что они собой представляли? У вас есть такая возможность. Достаточно сдуть пыль с Megadrive и разыскать нужный картридж.
Можно пойти и другим путем – разжиться Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon для Game Boy Advance. Это римейк самой первой Shining Force – с несколькими новыми персонажами, кое-какими нововведениями в боевой системе и незначительными изменениями в графике. Делала его та же студия Amusement Vision, ныне уличенная в вандализме и жестоком надругательстве над памятниками старины.





С СОБОЙ РАЗРЕШАЕТСЯ ВОДИТЬ НЕ БОЛЕЕ ДВУХ КОМПАНЬОНОВ.



ПОДЗЕМЕЛЬЯ ЧАСТО ЧЕРЕДУЮТСЯ С ДЖУНГЛЯМИ, ЗАСНЕЖЕННЫМИ РАВНИНАМИ И ГОРОДСКИМИ УЛИЦАМИ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Алексей Руссов
vercetty@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Rockstar
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Rockstar Toronto
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.rockstargames.com/thewarriors/home.html

The Warriors

Первый проект Rockstar Toronto был воспринят двояко: одни рвали рубаху на груди и объявляли игру новым идолом, другие плевались и громко сквернословили. Мы со вторыми.

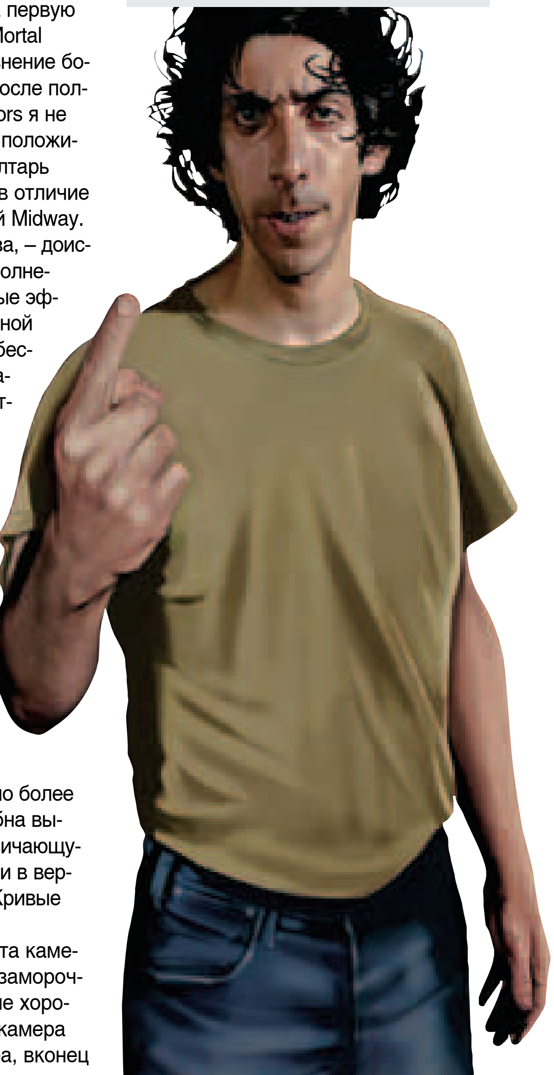
В это сложно поверить, но все ведущие мировые издания, чья деятельность напрямую пересекается с компьютерными и видеоиграми, ставят The Warriors восьмерки-девятки и в один голос гудят, «какая это замечательная игра», «как много там возможностей» и вообще, «это новый проект Rockstar и адекватно оценить его сумеет вовсе не каждый». Люди, позвольте, а был ли мальчик?

Краткая энциклопедическая справка. The Warriors, игра, поставленная по одноименному фильму Уолтера Хилла (Walter Hill) 1979 года, повествует о нелегкой жизни нью-йоркских улиц. Вернее, улицам-то жилось вполне ничего. Плохо жилось уличным бандам, независимо от мэрии поделившим город на сферы влияния – «свои районы». Не станем долго описывать весь беспредел на асфальтовых мостовых интернационального города – анархия, которая правит ныне пригородами Парижа, показалась бы Америке тех смутных времен раем. Беспрестанные кровавые разборки уличных банд, ряды коих пополнялись из молодых людей, бунтовавших против социальных устоев чуждого и непонятного им общества, – вот, что такое Нью-Йорк конца 70-х прошлого века. Через несколько лет Пол Верхувен нарисует точно такую же картину «урбанистических отбросов социума» в своей тонкой общественно-политической сатире «Робот-полицейский», с той лишь разницей, что действие будет перенесено в Детройт.

И это, пожалуй, все, что стоило бы задать геймерам на дом. Сразу огорошим читателя, успевшего уже проглотить подзаголовок и графу «Резюме»: Rockstar удалось точно подметить все черты того времени и безупречно воплотить их в цифровом коде. Поразительно, но все эти немытые кудри, жилеты на голое тело и расклешенные от колен брюки грубого покроя вкупе с депрессивным и мрачным «старым» Нью-Йорком действительно угнетают и давят. Эффект присутствия, подобный Grand Theft Auto: San Andreas и Manhunt, легко добавляет средненькой, ничем, в общем-то, не примечательной игрулечке полбалла-балл. Признаюсь, все двенадцать с копейками часов игры я осилил не из-за экстраординарных поворотов сюжета или «блестящей» режиссуры, а из-за возможности в какой-то мере побывать там, где не бывал, и поделать то, чего не делал. А такая возможность, согласитесь, дорогого стоит.

К великому сожалению, больше игре похвастаться нечем. За усердной работой по воссозданию антуража, в Rockstar забыли вдохнуть в нее жизнь. Играть можно, но и не более того. А перед покупкой лучше сразу уяснить: The Warriors – не GTA, и ожидать сравнимого геймплея с мириадами возможностей, по крайней мере, бессмысленно. The Warriors предлагает лишь пересказ киношного антиквариата. Какими средствами? Банальными. Кулаками. В списке похожих проектов американский GameSpot (http://www.gamespot.com) на первую строку бессовестно ставит Mortal Kombat: Shaolin Monks. Сравнение более чем неуместное. Даже после полного прохождения The Warriors я не могу сказать, что создатели положили все силы и средства на алтарь разработки своего проекта, в отличие от команды, принадлежащей Midway. Первое, что бросается в глаза, – доисторическое графическое исполнение. Да, новейшие визуальные эффекты никогда не были сильной стороной Rockstar, но столь бесстыдной халтуры не ждал, наверное, никто. Плакать хочется от одного только взгляда на главных героев – тех, на кого, по идее, и была потрачена большая часть ресурсов старенькой PlayStation 2. Возраст, правда, ни в коем разе не может являться оправданием: в этом же номере мы рассказываем о Prince of Persia: The Two Thrones с графикой, куда как превышающей уровень «средней». Да что там новый «Принц»! Даже на объективно более мощном Xbox игра не способна выдать картинку, вменяемо отличающуюся от того, что нам показали в версии для приставки от Sony. Кривые руки? Или, все-таки, лень?

Вторая неприятность – работа камеры в целом и некоторые ее заморочки в частности. Видимо, ныне хорошим тоном считается, если камера то и дело меняет угол обзора, вконец



ВЕРДИКТ

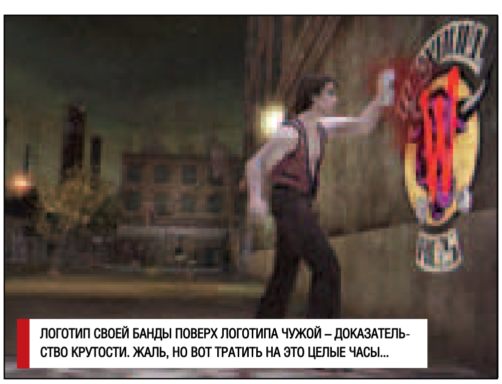
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **6.5**

Наше резюме:
Очередная негуманная игра от Rockstar – антисоциальность ради антисоциальности; к сожалению, сколь-нибудь серьезного наполнения не найдено.

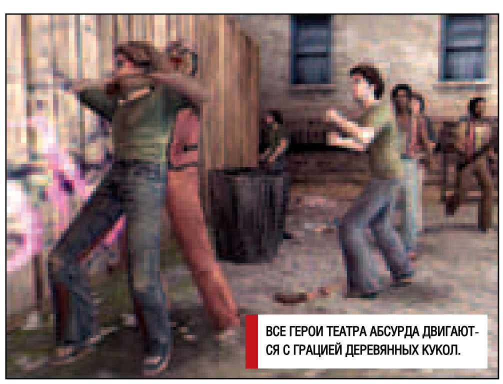
КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Интересная тема, приличное управление, новаторские находки в геймплее, возможность игры вдвоем.

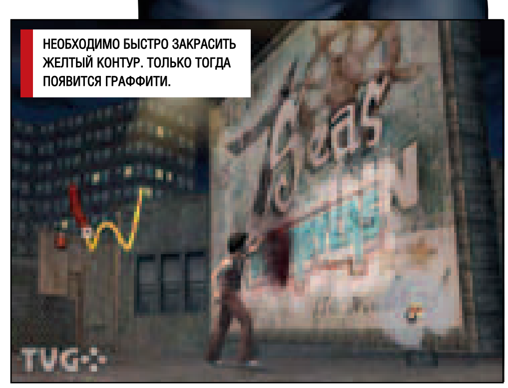
Минусы:
Бедная боевая система, порой скучные задания, хромающая камера и малохольная графика.



ЛОГОТИП СВОЕЙ БАНДЫ ПОВЕРХ ЛОГОТИПА ЧУЖОЙ – ДОКАЗАТЕЛЬСТВО КРУТОСТИ. ЖАЛЬ, НО ВОТ ТРАТИТЬ НА ЭТО ЦЕЛЫЕ ЧАСЫ...



ВСЕ ГЕРОИ ТЕАТРА АБСУРДА ДВИГАЮТСЯ С ГРАЦИЕЙ ДЕРЕВЯННЫХ КУКОЛ.



НЕОБХОДИМО БЫСТРО ЗАКРАСИТЬ ЖЕЛТЫЙ КОНТУР. ТОЛЬКО ТОГДА ПОЯВИТСЯ ГРАФФИТИ.



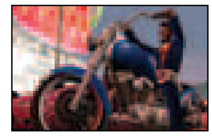
КРУЖКИ ПОД НОГАМИ – УРОВЕНЬ ЖИЗНИ. НУЖНО ПОДЛЕЧИТЬСЯ? БЕГИТЕ К НАРКОДИЛЕРУ (ЗЕЛЕНАЯ МОЛНИЯ НА РАДАРЕ) ЗА ДОЗОЙ.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА


Manhunt

ХУЖЕ, ЧЕМ


Grand Theft Auto: San Andreas

В последнее время у Rockstar стала прослеживаться подозрительная склонность к воспроизведению антисоциальщины себя самой ради.

запутывая растерявшегося игрока. Желание создать кинематографичную (в прямом и в переносном смысле) игру вышло разработчикам боком: играть очень неудобно. Добавьте постоянные смены плана (например, со среднего на общий) и получите одну из самых непослушных и неудобных камер, когда-либо встречавшихся в играх от Rockstar.

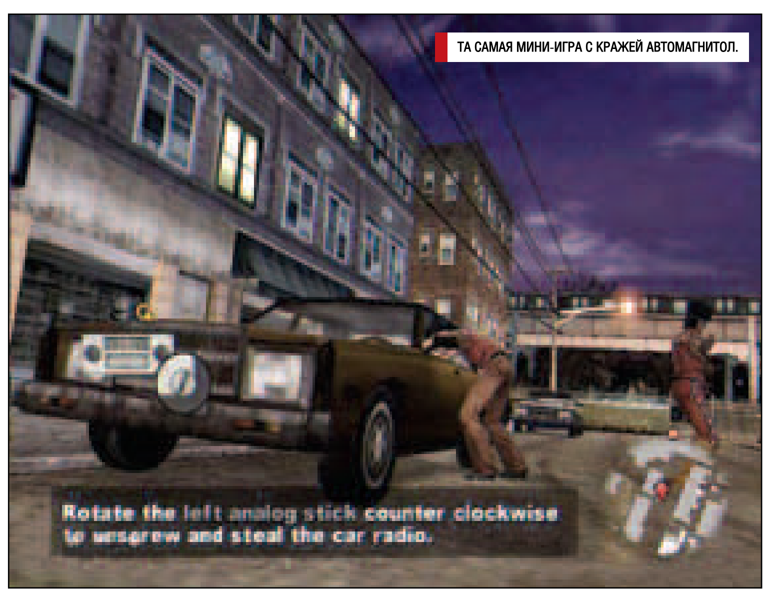
Что нам еще жутко не понравилось – неимоверно затянутые, долгие, зачастую еще и очень скучные задания. Если уж разработчикам не удалось справиться с приставочной системой сейвов, так разрешили бы хоть сохраняться почаще! В The Warriors все задания состоят из нескольких глав, продолжительность каждой из которых иногда доходит до часа! Вот и считайте: интервал между сохранениями – полтора-два часа. Конечно, здравый смысл о себе напомнил, и в игре установили чекпойнты, позволяющие возобновлять действие с контрольной точки, но все же на дворе канун 2006 года! Учтите сей факт и постарайтесь садиться за The Warriors, только имея в распоряжении пару часов и более, иначе, бросив уровень на середине, в следующий раз начнете его заново.

Следующая причина нашего разочарования – самая важная составляющая для любого beat 'em up – боевая система. К сожалению, здесь тоже мимо кассы. Для игры, где из часа в час нужно забить кулаками и ногами до смерти сотни людей, в The Warriors предусмотрено слишком мало ударов, к тому же, весьма однообразных и скучных. Возможность «прокачивать» приемы не используется и на четверть – толку от новых движений, по большому счету (с парой оговорок), никакого. Недавний Urban Reign, по сути – помесь файтинга с beat 'em up, имел намного более продуманную боевую систему. Здесь ничем таким и не пахнет, победить всех злодеев можно, барабаня по одной-двум кнопкам.

Совершенно непонятно, куда подевалась обещанная во всех превью жестокость. Да, в The Warriors есть несколько плотных ударов по лицу и почкам, но не более. Не считать же жестокостью разбивание о голову противника бутылки или использование костыля в качестве вспомогательного оружия? Не смешите, после Manhunt все это – возня в песочнице. Рейтинг Mature игра получила во многом «благодаря» бранной лексике, но уж никак уж не из-за «брутальных» подробностей. Есть, правда, еще и упоминание о наркотиках, но оно здесь исключительно ради того, чтобы подразнить игрока, страстно желающего получить намного больше.

Закончим статью, как и начали, лирическим отступлением. Все это, дорогие друзья, очень грустно. В последнее время у Rockstar стала прослеживаться подозрительная склонность к воспроизведению антисоциальщины как самоцели. В переводе на человеческий


МЕЖДУ МИССИЯМИ МОЖНО ПОСМОТРЕТЬ СТАТИСТИКУ, СОХРАНИТЬСЯ, ПОГОВОРИТЬ С РЕБЯТАМИ. СОБСТВЕННАЯ БАЗА, ГРУБО ГОВОРЯ.

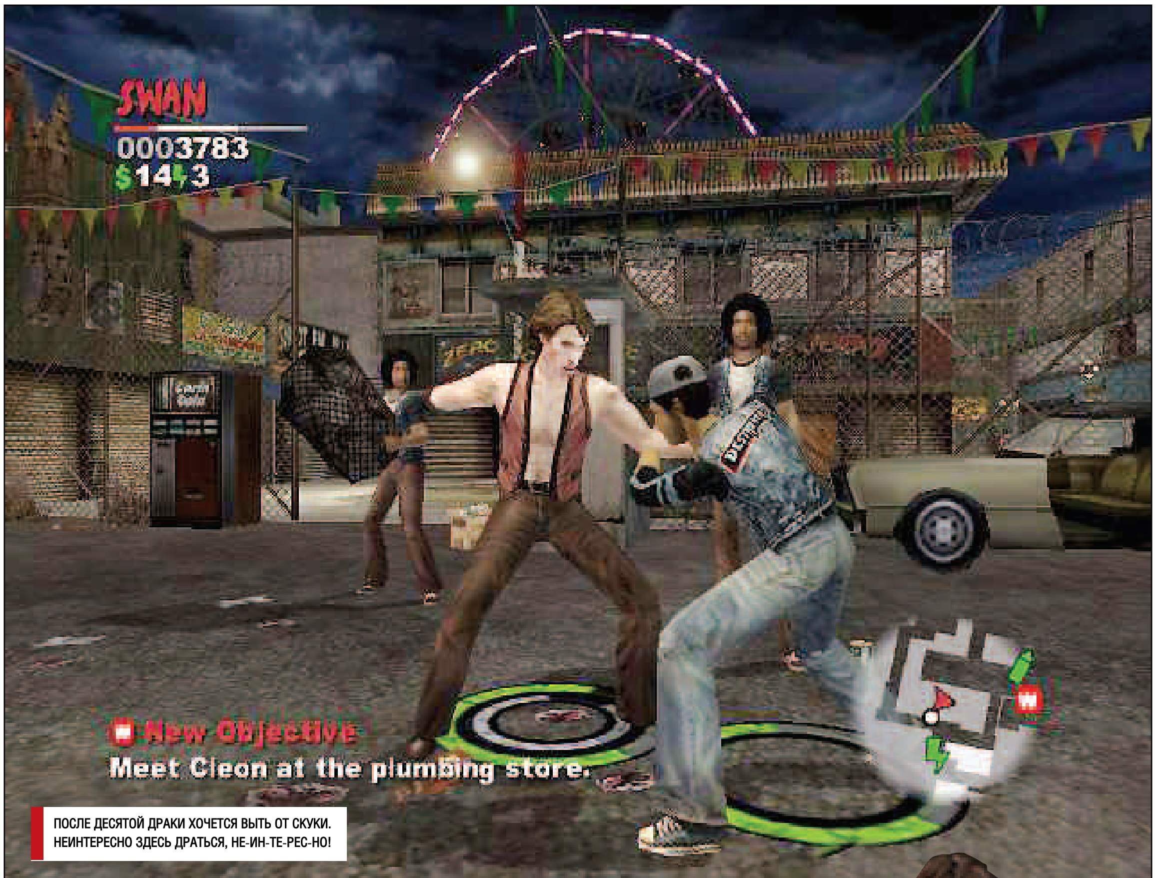


ТА САМАЯ МИНИ-ИГРА С КРАЖЕЙ АВТОМАГНИТОЛ.

Мини-игры – наше все!

Rockstar предусмотрительно «повесила» некоторые игровые действия на мини-игры. Так, по отдельной «миньке» посвящено вскрытию замков, краже автомагнитол, ограблению прохожих, расстегиванию наручников и, конечно, первому атрибуту любой уважающей себя уличной банды – рисованию граффити с собственным логотипом.



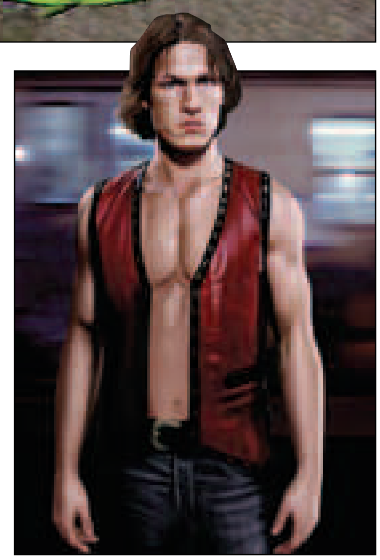


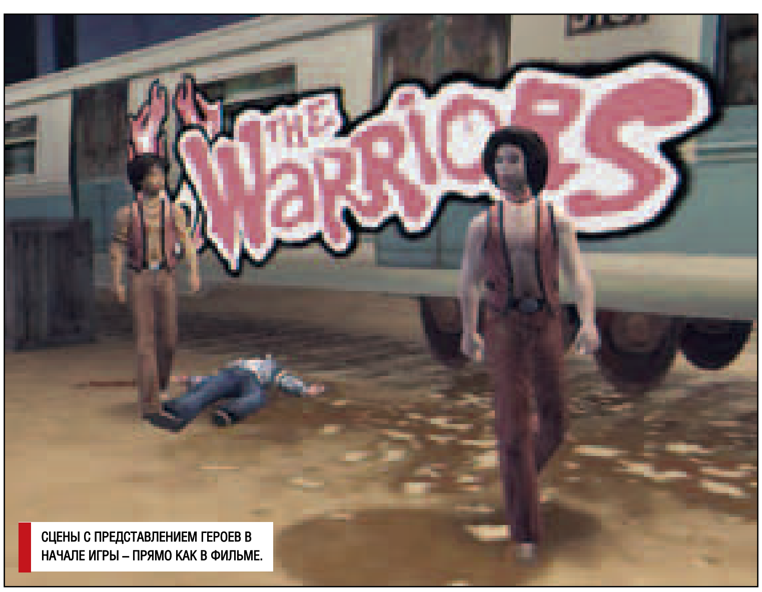
ПОСЛЕ ДЕСЯТОЙ ДРАКИ ХОЧЕТСЯ ВЫТЬ ОТ СКУКИ. НЕИНТЕРЕСНО ЗДЕСЬ ДРАТЬСЯ, НЕ-ИН-ТЕ-РЕС-НО!

язык это значит, что знаменитая контора почему-то упорно спекулирует на своем «негуманном» имидже, создавая порой просто непотребные продукты. Первым звоночком был выход всенародной любимицы Grand Theft Auto: San Andreas, теперь вот The Warriors – тревожный набат. Не уделяя много времени проработке визуальной составляющей, грамотному управлению, услужливости камеры, выверенному игровому процессу, наконец, Rockstar бросает все силы на агрессивную рекламу будущей игры, преподнося ее как крайне жестокий, зверский и неприемлемый современным обществом проект – этакую голубую мечту Джека Томпсона. Очень, впрочем, удобно: первому же недовольному рецензенту можно играючи заткнуть рот, обвинив в излишнем влиянии современного общества на его, рецензента, критерии оценки, вследствие чего выставленный им балл объявить предвзятым, без намека на объективность. Похоже, именно к этому дело и идет. Конечно, Rockstar то и дело обращается к тем сторонам сегодняшней жизни, о которых многие предпочитают молчать (наркомания, убийства, насилие), и выносит этот сор, что называется, без купюр. Но возмущает не это. Порицания заслуживает то, что компания нагло скрывает за подобной чернухой собственную лень, нежелание или неумение поставить на рынок качественный продукт – такой, чтобы и волки сыты и овцы целы. ■

Четверть века назад, а почти как вчера...

В начале статьи мы упоминали, что The Warriors создана по одноименному фильму. Режиссер ленты, Уолтер Хиллс знаком зрителям по фильмам «48 часов» и «Другие 48 часов», а также ТВ-сериалу «Чудеса науки». Он же являлся продюсером первой, третьей и четвертой частей «Чужих». Кроме того, на 2006 год намечена его новая лента – Little Sister (продюсер и режиссер).





СЦЕНЫ С ПРЕДСТАВЛЕНИЕМ ГЕРОЕВ В НАЧАЛЕ ИГРЫ – ПРЯМО КАК В ФИЛЬМЕ.



СОРАТНИКАМ ПО БАНДЕ МОЖНО ОТДАВАТЬ ПРОСТЕЙШИЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИКАЗЫ, НО СКОЛЬКО-НИБУДЬ ПОЛЕЗНЫМ ДЕЛОМ ВСЕ РАВНО ПРИХОДИТСЯ ЗАНИМАТЬСЯ САМОМУ. НИКАКИХ ОТКРОВЕНИЙ.


СТИЛЛАВИН, я убью тебя! *
БАЧИНСКИЙ, иди в ж.
КРОВИЩА.
МЯСО.
МЯСОКРОВИЩА.
МЯСО. И КРОВИЩА.
КРОВОМЯСО. МУТАНТЫ.
МЯСО МУТАНТОВ.
КРОВИЩА. Конечно, МУТАНТОВ.
RAT HUNTER
* Приглашенные звезды: Бачинский и Стиллавин
gfi
GFI.SU

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Alane
mac_fank@yahoo.com

ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	side-scrolling shooter
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Treasure
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

ОНЛАЙН:
http://www.gunstar-s-heroes.com

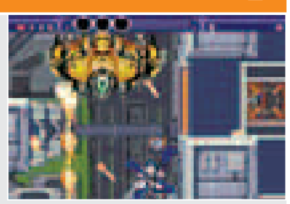
РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Gunstar Future Heroes

Gunstar Future Heroes – именно та игра, которую ждали ценители двухмерных шутеров уже черт знает сколько времени. И ведь не зря ждали!

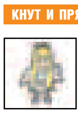
Почему-то не укладывается в голове, что подрастающее поколение геймеров, возможно, и не слышало никогда о приставке Mega Drive, для которой в середине 90-х вышла первая часть Gunstar Heroes. И кто же просветит дремучих ровесников консоли PlayStation? Родители заставляют зубрить таблицу умножения, а старшие братья-сестры по уши погрязли в трясине всевозможных The Sims и сетевых RPG. С другой стороны, любителю шутеров, будь то ребенок или старичок с тросточкой, совсем необязательно досконально знать историю жанра, чтобы отлично провести время с новой игрой от Treasure. Все, что нужно – это гибкие пальцы да железная выдержка, и Gunstar Future Heroes подарит любому ценителю несколько часов чистого адреналина.
Gunstar Future Heroes (далее GFH) очаровывает своей графикой, а ее геймплейная формула проста, как все гениальное. Хотя нет, простым игровой процесс не назовешь, а все потому, что разнообразен он донельзя. Привычные уровни, состоящие из беготни и стрельбы, чередуются с эпизодами, построенными совершенно иначе. Головокружительный полет на крыше летательного аппарата – тому пример. Кто бы знал, что, пялясь в маленький экранчик GBA, можно испытывать реальное чувство головокружения! А еще вам предстоит полетать на вертолете, прокатиться верхом на странном существе и совершить уйму других подвигов!
Авторов GFH хочется похвалить за то, что они постарались внести что-то свежее в давно поднадоевшие игровые лекала. Кажется, будто каждый игровой фрагмент – нечто совсем новое, от чего очередное спасение мира ни на миг не становится рутиной. Получилось, рутиной и не пахнет – даже несмотря на то, что в арсенале у вас только три вида оружия на всю игру. Зато можно резать врагов мечом и бить их ногами в прыжке. Всего этого вполне хватает, чтобы без особых проблем крошить боссов, какими бы огромными они ни были. А коли все-таки нужен калибр покрупнее, на то есть суператака. Наблюдайте за линейкой энергии, что мерцает вверху экрана, и, как только она заполнится, смело давите правый шифт. Эффект зависит от оружия, которое выбрано в данный момент, но при любом раскладе врагам вокруг вас будет несладко.
Боссов, однако, редко можно одолеть нахрапом, одной только огневой мощью. Зато у каждого есть слабое место, и если мозги играющего не покрылись еще толстым слоем шоколада, то вычислить подходящую тактику не составит труда – редкий босс способен вызвать серьезные хлопоты, особенно если на кнопки давит опытный геймер. Наученные неудачным опытом с сиквелом Guardian Heroes, разработчики побоялись переборщить с уровнем сложности. То есть в режиме Normal любой первоклассник легко преодолеет первую пару этапов. Количество попыток не ограничено, но обольщаться не торопитесь. Если вы встретите зверского босса, имея один процент здоровья, то, погибнув и начав заново, вы вернетесь к боссу в том же полудохлом состоянии. Что делать? Все просто: нужно возвратиться назад по сценарию, благо любой пройденный эпизод можно переиграть.
Графика делится на две составляющие –

Тип, трехмерно!

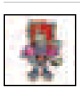


Настоящие полигоны в GFH попадаются редко, гораздо чаще встречается псевдотрехмерная графика (так называется эффект «трехмерности», достигаемый с помощью обычных спрайтов). Взять те же небоскребы, которые можно наблюдать во время джиги на вертолете. Они состоят из спрайтов, просто «плывут» относительно друг друга, но если специально не приглядываться, такие «домики» легко принять за честное 3D.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Прекрасно воплощенная формула классического двухмерного боевика. Разнообразные и дотошно проработанные уровни, распрекрасная графика.



Минусы:
Нет режима для двух игроков. Весь игровой баланс держится на бесконечном количестве попыток.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★☆ **9.0**

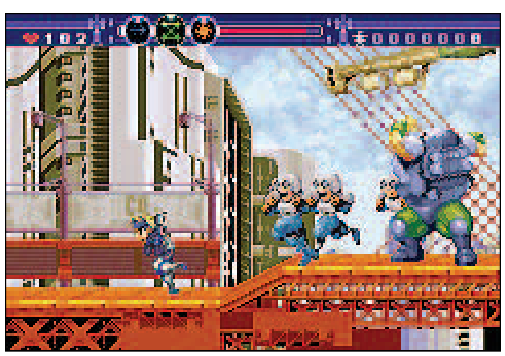
Наше резюме:
Если на GBA когда-нибудь появится боевик, более продвинутый, чем Gunstar Future Heroes, это будет ну очень приятным сюрпризом!



ЖЕЛТАЯ. БОЕВАЯ ПОДРУГА КРАСНОГО И СИНЕГО. ОПЕРАТОР.



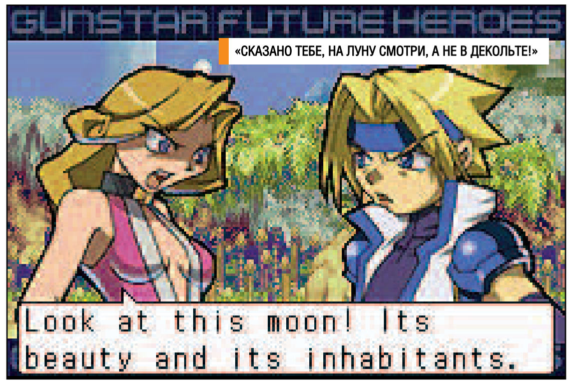
И ЭТО – ОДИН ИЗ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ БОССОВ!





«ВСЕ КАТАЮТСЯ НА МАШИНАХ, А Я – НА САРАНЧЕ КАКОЙ-ТО...»


КУБОЧЕЛОВЕК ВЫГЛЯДИТ ЗНАКОМЫМ... «МОН ШЕР, МЫ РАНЬШЕ НЕ ВСТРЕЧАЛИСЬ?»



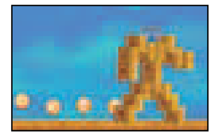
«СКАЗАНО ТЕБЕ, НА ЛУНУ СМОТРИ, А НЕ В ДЕКОЛЬТЕ!»

АЛЬТЕРНАТИВА

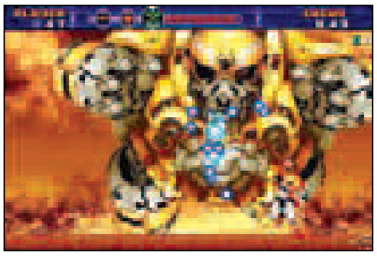
РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ


Metal Slug

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ


Gunstar Heroes









Каждый сегмент игры – нечто совсем новое, от чего банальная миссия спасения мира ни на секунду не становится рутиной.


СИНИЙ. ДРУГ КРАСНОГО И ЖЕЛТОЙ. ОПЕРАТИВНИК.

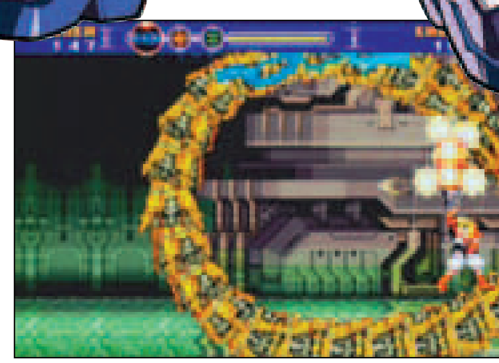
«взрывы» и «все остальное». Взрывается здесь практически все, и потому «дергать» скриншоты для статьи было непросто – огненные сполохи постоянно перекрывали добрую половину экрана.
Львиная доля впечатлений от графики зиждется на прекраснейших декорациях и спрайтах, которые без конца вращаются и масштабируются. Визуальное великолепие дополняется саундтреком, который ничуть не режет слух. Музыка поддерживает общую динамику, и никакой заунывщины вы не услышите даже на экране Game Over.
Что бы там ни говорили, сюжет в аркадных играх есть. По крайней мере, в играх от Treasure. Излагаю кратко: прошло два года после того, как герои первой Gunstar Heroes разделались с великим Богом Разрушения. И все было хорошо, покуда злая Империя не вздумала возродить божество. Былые спасители человечества ушли в глубокий запой, и их место заняли новички. Того героя, что в красной одежде, величают Красным, а его синий приятель зовется... правильно, Синим. А еще у них есть боевая подруга, которая носит желтое, и зовут ее соответственно.
Проходить игру можно либо Красным, либо Синим. Почти каждый мелкий эпизод игры имеет сюжетную подоплеку, и выбор персонажа влияет на содержание некоторых брифингов.
Вдобавок каждый герой имеет одно личное оружие. На этом различия между ними заканчиваются.
Кем бы вы ни играли, вам придется пройти шесть больших уровней, сея повсюду хаос и разрушения. Делать это вместе с другом было бы вдвое веселее, но, к несчастью, мультиплеера здесь нет. Почему? Возможно, потому, что некоторые уровни построены так, что двум игрокам там просто не уместиться. Ну и черт с ним, с мультиплеером, спасем мир в одиночку – не впервой. ■

Эти желтые твари...

Огромные, тяжеловооруженные боссы, которых напридумывали разработчики, будут являться вам в ночных кошмарах – это уж точно. Но они – не самое страшное, с чем предстоит столкнуться спасителю человечества. Дождитесь, пока вам встретится выводок маленьких желтых пташек, и пытки раскаленным железом покажутся выгодной альтернативой. Птичек, видите ли, нужно собрать вместе и довести до выхода в целости и сохранности, как завещал великий Соник. ОК, но чур потом всех на фрикасе!




А ВОТ ТАК У НАС ВЗРЫВАЮТСЯ ГИГАНТСКИЕ РАСТЕНИЯ.



PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Матвей «hate008» Булохов
hate008@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Cenega / Tri Synergy
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Altar Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1,0 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.ufo-aftershock.com

UFO: Aftershock

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Инопланетяне держат обещания. Улетают, но всегда возвращаются.

Фанаты X-Com привыкли к разочарованиям. Самые «упорные», уничтожив марсианскую базу в X-Com: Enemy Unknown, не смогли принять даже X-Com: Apocalypse. А уж про всякие Enforcer и Interceptor и говорить-то в их обществе боязно. Они, укрепляя дух оригиналом и его подводной реинкарнацией, все ждут. «Не видать ли команды, что подновит графику и подкрутит интерфейс, да так, чтобы все остальное осталось в целости?» Нет, родимые, не видать. Вместо этого чехи из Altar Studio предлагают воевать с пришельцами под совершенно иным соусом. Но не стоит искать в нем «того самого» и плеваться, не найдя. Это другая игра.

В UFO: Aftermath земляне сражались с инопланетными захватчиками, а игрок – с рутиной множества миссий, похожих друг на друга как две капли воды. Мутанты местной выделки, появившиеся из-за биоатаки, надоедали быстро. Еще игрока изводила ужасная планировка летающих тарелок. Донимал интерфейс. Подкашивало чувство собственной ненужности в игре. Кусали за пятку баги. «Ах, и здесь нет», – сокрушались одни, не поборовшие ожидание «той самой». Другие, ведомые перестукиским «Люди! …Откройте наконец свое сердце для чуда!» («СИ» №150), замечали внутреннюю холодную красоту игры и узнавали первую часть истории.

ОНИ УЛЕТЕЛИ?

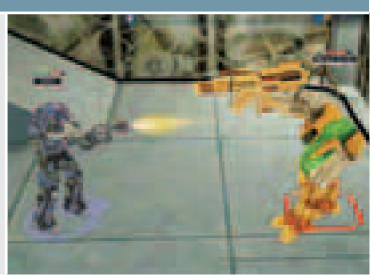
Между сериями у инопланетян что-то не заладилось. Биомасса, покрывавшая большую часть планеты, таинственным образом исчезла. И к 2050 году группа выживших на орбитальной станции «Laputa» решает-таки спуститься на Землю. На которой их уже ждут. Причем не только оставшиеся мутанты и поглупевшие без единого руководства Reticulians.
В первом же задании обнаруживается, что люди пережили катастрофу, не прячась в космосе. Они ютятся небольшими группами по всей планете, копаются на оставшихся складах и заводах в поисках простых механизмов. Эти годы не прошли для них просто так, под воздействием мутации некоторые из них приспособились к изменившемуся окружению. Первая группа – Cyborgs – собирает остатки высокотехнологичных инструментов старой Земли и делает из них имплантаты, чтобы усилить собственное тело. Вторые – Psionics – ищут ред-

Слава роботам!

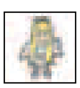
Можно не только навешивать на «пушки» глушители и подствольники, но и создавать боевых роботов. Несколько типов шасси и основы, а также «роботизированные» модификации большинства моделей оружия позволят подобрать конфигурацию на все случаи жизни. Не забудьте собрать побольше перед прилетом корабля Wargot – очень помогут.

Отдай! Мое!

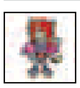
Тип миссии выпадает случайным образом. Если видите, что обитатели добром область не отдадут, а отношения портить не хочется, откажитесь и сразу же попросите новую. Пяток попыток – и вот оно, мирное решение. А save'n'load перед успешным завершением задания поможет в быстром переходе провинции в ваше владение.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Интересная стратегическая часть; хорошая «физика» и анимация персонажей; тактические бои оправдывают название; модификация оружия.



Минусы:
Нельзя менять графическое разрешение; солдаты не держат боевой строй; 60% оружия ни на что не годно; досаждают немногочисленные баги.



ЕСЛИ У КУЛЬТИСТОВ НЕ ОСТАНЕТСЯ ТЕРРИТОРИЙ, ОНИ НАЧНУТ БЕЗ БОЯ ЗАХВАТЫВАТЬ НАШИ. ЛУЧШЕ ОСТАВИТЬ ИМ ОДНУ.

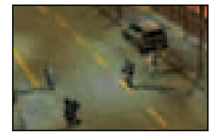




НЕ ИГНОРИРУЙТЕ РАЗНЫЕ РЕЖИМЫ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ И КОМАНДУ WATCH. ЕСЛИ СОЛДАТ ГОТОВ К ПОЯВЛЕНИЮ ВРАГА, ОН НАЧНЕТ СТРЕЛЯТЬ РАНЬШЕ. А ЗАЛЕГШЕГО В КУСТАХ СНАЙПЕРА НЕЛЕГКО ЗАМЕТИТЬ.

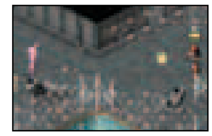
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



UFO: Aftermath

НЕ ТАКАЯ, КАК



X-Com: Apocalypse

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Это не X-Com. Но не стоит этого бояться.

кие артефакты, оставшиеся от инопланетян, которые усилят врожденные пси-способности. Со всеми тремя кланами (обычные люди выделят себя из этих групп) желательно жить в мире и согласии, помогать отбиваться от мутантов и присылать излишки ресурсов. Взамен они помогут с запасами и пришлют солдат.

RETURN TO BASE

Стратегическое управление сильно изменилось. Шутка ли, разработчики полностью отказались от авиации! Вместо этого игроку предлагают заняться… логистикой. То есть созданием путей между базами. Но обо всем по порядку.

Вся планета поделена на страны. Страны, в свою очередь, дробятся на провинции, в одной из которых можно возвести новую базу, а в остальных добывать один из ресурсов. Но чтобы база заработала, а материалы живительным потоком устремились к нам, необходимо соединить ее трубопроводом с «главным представительством». Или построить порт. Но поддержание транспортных путей требует всех трех типов ресурсов. Поэтому, прежде чем настроить заводов и лабораторий на новых базах, придется обеспечить экономике устойчивость. Отнимать территории у мутантов и культистов нужно еще с умом, планируя операцию.

К середине игры ваш отряд становится группой профессионалов, действующих как одно целое.

МЯГКИЙ ПРОГРЕСС

Врага по имени «скука» в игре не замечено. Вы получаете первый дробовик от убитого Molerman, а через несколько миссий он уже норовит швырнуть в ваших солдат зажигательную гранату. Всякая находка исследуется и идет на вооружение отряда. Потрясение от первой встречи с людьми на поле боя: раскатывают в лепешку. Легкая броня, гранаты, узи. Освоили, пустили в ход, победили. Как и подобает плохишам, культисты приходят с АК. Отлично, винтовок-то нам и не хватало! Режимы передвижения, прицельный огонь, обнаружение врага, разные типы повреждений (сколько обойм из автомата мы разрядили в скрытного ската-мутанта до того, как узнать, что он не любит энергетическое оружие!). Игра постепенно раскрывает все тонкости и тайны, ставя все более сложные тактические задачи. Маленький мерзкий инопланетянин с ракетницей учит сперва думать, а потом целиться и убегать из области будущего взрыва. Культист-снайпер заставит освоить секреты незаметного передвижения. И к середине игры ваши солдаты превращаются в группу профессионалов, действующих как одно целое. Радость единения достаточно велика, чтобы вытерпеть все трудности (не забудьте поставить управление камерой на «WASD» – очень пригодится). И даже отсутствие «X-Com» в названии. ■



ПО НОЖКЕ – УПАДЕТ. ПО РУЧКЕ – НА ВРЕМЯ ПЕРЕСТАНЕТ СТРЕЛЯТЬ. В ГОЛОВУ – УМОЛКНЕТ НАВСЕГДА.



НЕТ, ЭТО НЕ ВЫСТРЕЛ ИЗ BFG9000, А ВСЕГО ЛИШЬ РАДИУС ДЕЙСТВИЯ СКАНЕРА. ОРУЖИЯ, СРАВНИМОГО С DISRUPTOR ИЗ X-COM, ТУТ НЕТ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Матвей «hate008» Булохов
hate008@gameland.ru

Shattered Union

США раскололись на хексы и ждут хода противника. Кто бы подумал, что гражданская война может принести столько радости?

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
ЖАНР:	wargame
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	PopTop Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

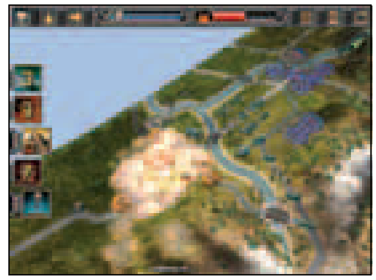
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P3 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.2kgames.com/shatteredunion

Разработчики как только не мучили поклонников походовых стратегий за последние годы! Экспериментировали с кровосмешением любимого жанра с RTS, называли походовой игру с «умной паузой», изгоняли в космос и учили не гнушаться червяками. Фанаты ждали очередную Combat Mission или Panzer General, а вместо этого им предлагали познакомиться с новым экспериментом под лозунгом «TBS в массы». Но нельзя назвать Shattered Union чрезмерно сложной и предназначенной только для фанатов. Она вполне подходит под определение «современная игра»: 3D, шейдеры, незакрепленная камера. Но при этом имеет достаточную глубину, которая может порадовать как незнакомых с классикой жанра, так и опытных стратегов, помнящих серию Battle Isle.

РАЗБРОД И ШАТАНИЯ

После запуска кампании мы видим стратегическую карту, где нужно выбрать одну из семи сторон, каждая из которых сражается за «свою» независимость. В игре существуют три разные армии: американская, европейская и российская. Но, как и обещалось, погонять на T-90 по Техасу дозволено только в Skirmish и Multiplayer, а перед нами стоит выбор посложнее: если брать кого-то из «коренных жителей», то чем руководствоваться? Отличия между ними на первый взгляд незаметны, но достаточно существенны. Количество границ, легкость обороны того или иного штата и доступные с начала ресурсы. Кроме денег, на которые необходимо покупать технику, штаты дают несколько типов бонусов. Бонусы делятся на стратегические (уменьшение стоимости тех или иных родов войск, дешевый ремонт, дополнительный доход) и тактические (бонусы к атаке и обороне, увеличение вместимости топливных баков). Но выбор стороны важен не только на глобальном уровне.

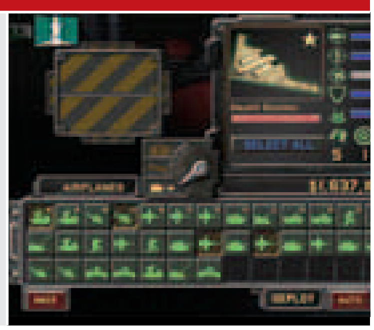


СОВРЕМЕННАЯ ВОЙНА

У всех участников конфликта есть набор особых возможностей, которые применяются в тактических битвах. Они становятся доступны через несколько ходов, и действия

Ветераны

За уничтожение противника наших подопечных награждают «орденами» и «званиями». Всего доступно два повышения, которые увеличат толщину брони и другие боевые качества. И опять претензия к интерфейсу: начинающему игроку совершенно неочевидно, что означают эти медальки и палочки. Мы были несколько растеряны, увидев наших юнитов «поставленными на паузу».



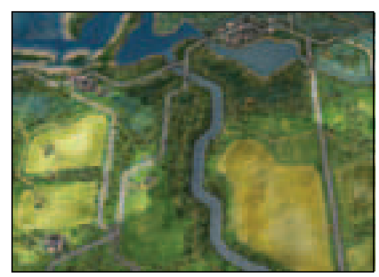
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.5**

Наше резюме:
Эх, потомить бы ее еще в разработке – вышел бы шедевр. Сейчас – просто «неплохо».

На карту поставлена...

Территории кажутся разнообразными только при первых атаках. Будьте уверены, компьютерный соперник заставит возвращаться на них снова и снова. Если он посчитает штат стратегически важным, то вы узнаете все про особенности обороны какого-нибудь Индианаполиса. С другой стороны – отличная практика перед игрой со стратегами из плоти и крови.



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Несложные правила, современная графика, разнообразие техники.

Минусы:
Недоработанный стратегический режим кампании, отсутствие обучающего режима, слабая подача сюжета, маловато карт.



ИГРА ПОЗВОЛЯЕТ ВЫБИРАТЬ, С КАКОЙ СТОРОНЫ ВЕСТИ АТАКУ.



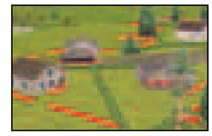
ГОРОДОК ПОЛНОСТЬЮ РАЗРУШЕН. МНОГО РАЗРУШЕНИЙ – ПЕРВЫЙ ШАГ К ПОЛУЧЕНИЮ ВОДОРОДНОЙ БОМБЫ.



ИГРА НЕ ОКОНЧИТСЯ ЗАВОЕВАНИЕМ ВСЕЙ ВИДИМОЙ ТЕРРИТОРИИ. ПОД КОНЕЦ НАС ОЖИДАЕТ ВСТРЕЧА С ВОЙСКАМИ ВЛАДЕНКОВА НА АЛЯСКЕ.

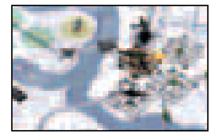
АЛЬТЕРНАТИВА

МЕНЕЕ ХАРДКОРНА, ЧЕМ



Combat Mission: Beyond Overlord

«СОВРЕМЕННЕЕ», ЧЕМ



Panzer General III: Scorched Earth

Погонять на Т-90 по Техасу дозволено только в Skirmish и Multiplayer.

можно разделить на оборонительные (усиление своих войск, точечные бомбовые удары и «перемանивание» юнитов противника) и атакующие (повреждение и ухудшение показателей солдат оппонента). Этот набор зависит от репутации, которая в начале кампании нейтральна.

На репутацию влияет то, насколько вам удается избежать потерь среди мирного населения. Если вы возьмете в привычку утюжить города артиллерийскими обстрелами, а внутри них – пользоваться ракетными установками, то индикатор отношения населения поползет в сторону разрушения. А у любителей выманивать врага в чисто поле вскоре появится «гуманный» набор возможностей.

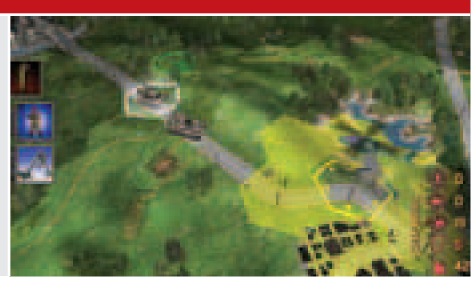
Один из показателей у юнитов обозначен иконкой со взрывом и называется «Collateral Damage». Это не splash damage, как можно было бы подумать. Это – «неразборчивость», влияющая на разрушение мирных зданий. Велика у артиллерии, огромна у бомбардировщиков.

ВСЕ ВМЕСТЕ

Но все нововведения, легкость в освоении, приятная графика немного тускнеют после того, как вы возвращаетесь на стратегическую карту. Нет, в этом режиме тоже есть своя глубина. Но то, что она не бросаются в глаза, а раскрываются только перед внимательным игроком, – заметный минус. Например, сначала совершенно не очевидны оборонительные преимущества европейских миротворцев, в то время как Вашингтон – лучшая стартовая защитная позиция в игре. Да и трех обучающих роликов не достаточно – придется переигрывать начало и вникать. Но за режим Hot Seat можно простить даже это. ■

Осторожная разведка

Знать, где находится враг – уже половина победы. Hum-vee, безусловно, всем хорош, но есть способы и получше. Разведка вертолетами и эффективнее, и рискованнее одновременно. Скорость, дальность обзора и наплевательское отношение к особенностям земной поверхности компенсируется стоимостью и наличием истребителей и зенитно-ракетных комплексов у врага. Взгляните на иллюстрацию: если немедленно не уничтожить ЗРК «Капрал», то «Апач», залетевший неосмотрительно далеко, обречен. $60 000 – как ни бывало.





РАСПЛАТА ЗА СТРАТТЕГИЧЕСКУЮ ОШИБКУ – $60 000.



ГРАМОТНОЕ МИНИРОВАНИЕ – КЛЮЧ К ХОРОШЕЙ ОБОРОНЕ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG/strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	KCET
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.konami.com/gs/gameinfo.php?id=165

Suikoden Tactics

Сюжетное ответвление самой слабой игры серии, выполненное в форме TRPG. Поражение или отыгрыш?



На самом деле – ни то, ни другое. Suikoden Tactics представляет собой компромисс плюсов и минусов, не являющихся достаточно существенными, чтобы сдвинуть равновесие в ту или иную сторону. Поля битв очень красивы – но угол поворота камеры ограничен 45 градусами вместо положенных 360. Будто вернулась эпоха 16-битных TRPG, страдающих от невозможности использовать полигоны – при том, что нехватки последних Suikoden Tactics никак не испытывает. Применение cel-shading придает персонажам очарование шахматных фигурок, но вот тащить боевые модели героев – модели, по детализации находящиеся на уровне первой PlayStation, – в сюжетные сценки было попросту нельзя! На дворе все-таки 2005 год. Озвучка некоторых персонажей (преимущественно взрослых) заслуживает всех похвал – актерам и вправду веришь. Одновременно с этим другие куда хуже справляются со своим делом – особенно это заметно на примере главного героя. Дизайн героев заметно улучшился, но глубины им так и не прибавили (на это должны работать диалоги, а не художники). Сюжет проливает свет на некоторые темные места истории Suikoden IV, но от этого отнюдь не становится полноценным.

Единственное, на что не нашлось очередного «но», – интерфейс. Suikoden Tactics призвана быть максимально удобной для пользователя – и у нее это получается. Игроку предоставляется вся необходимая информация: нацелившись на врага, видим ожидаемый урон и проценты попадания; подвинув персонажа ближе к соперникам, наблюдаем, как над ними возникают «шарики» с разными иконками, обозначающими возможность эффективно атаковать или же, напротив, вероятность быть атакованным. Линейка с портретами юнитов, отражающая последовательность ходов (как в FFX), здорово помогает. Основываясь на мгновенно появляющихся подсказках, планировать атаки действительно удобно и приятно – «конкурирующим фирмам» стоит взять это на заметку.
Но непосредственно в боевой системе Suikoden Tactics сплоховала. На наносимые повреждения заметно влияют (помимо экипировки, конечно же) лишь два условия: расположение атакующего относительно цели (удары сзади гораздо больнее) и принадлежность к первоэлементам клеток, на которых стоят персонажи. Менять «элементальность» может любой персонаж с помощью дешевых предметов (что делает магов совершенно бесполезными на протяжении большей части игры), а бонус к характеристикам, получаемый от расположения на «своей» клетке, весьма зна-

Сиквел, приквел – какая разница?

Если вас обрадовали заявления Konami о том, что события Tactics происходят как до, так и после описанных в Suikoden IV, – оставьте свои надежды. Роль приквела Tactics исполняет лишь на протяжении первого часа игры; все прочее – уже постфактум. И – нет, не ждите развития сюжетных линий старых героев. Не судьба.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ 7.0

Наше резюме:
«Гайден» Suikoden IV вышел куда целостнее своего собрата, но никак не замахивается на статус хита.

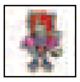
Пара слов о сюжете

Действие Suikoden Tactics развивается как на территории уже знакомых Островных наций, так и на земле недавнего врага – в Кулукской империи. Протагонист Кирил и его команда расследуют Рунные пушки, пропадающие после недавней войны, – увы, охотой на пушки сюжет и ограничивается.

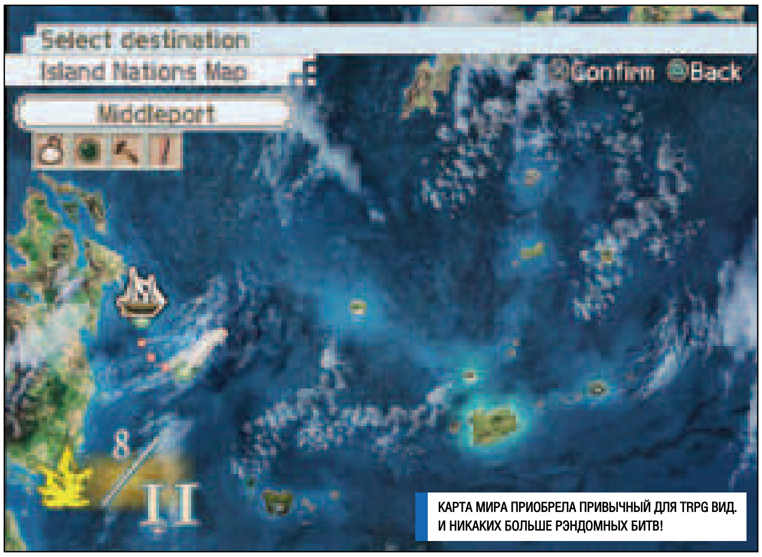
КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Сюжетная преемственность, возвращение множества знакомых персонажей, приятнейший интерфейс, доступность боевой системы.



Минусы:
Примитивный сюжет, крайне низкая продолжительность, несбалансированность сражений.



КАРТА МИРА ПРИОБРЕЛА ПРИВЫЧНЫЙ ДЛЯ TRPG ВИД. И НИКАКИХ БОЛЬШЕ РЭНДОМНЫХ БИТВ!



ХОРОШО ЗНАКОМЫЕ ПЕРСОНАЖИ ГОТОВЫ ПОМОГАТЬ ДРУГ ДРУГУ В БОЮ.



ПОЗАДИ КИРИЛА – ЕЩЕ ЮНЫЕ ГЕРОИ SUIKODEN IV. ЕСЛИ ВЫ СОБРАЛИ 108 ПЕРСОНАЖЕЙ В ПРЕДЫДУЩЕЙ ЧАСТИ, ЭТУ ПАРОЧКУ – УЖЕ ВЗРОСЛЫХ – МОЖНО БУДЕТ ВЗЯТЬ В СВОЮ КОМАНДУ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

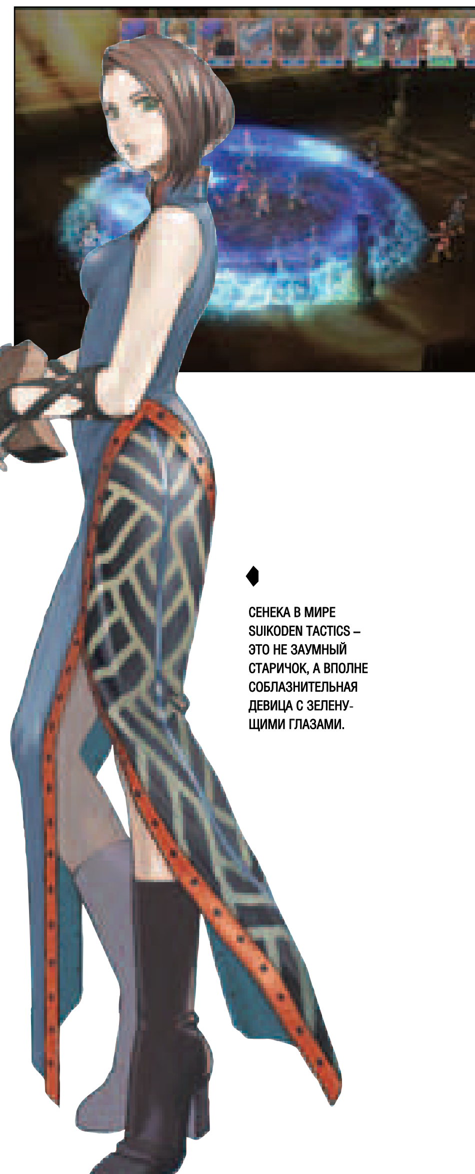


Suikoden IV

ХУЖЕ, ЧЕМ



Final Fantasy Tactics



СЕНЕКА В МИРЕ SUIKODEN TACTICS – ЭТО НЕ ЗАУМНЫЙ СТАРИЧОК, А ВПОЛНЕ СОБЛАЗНИТЕЛЬНАЯ ДЕВИЦА С ЗЕЛЕНУЩИМИ ГЛАЗАМИ.

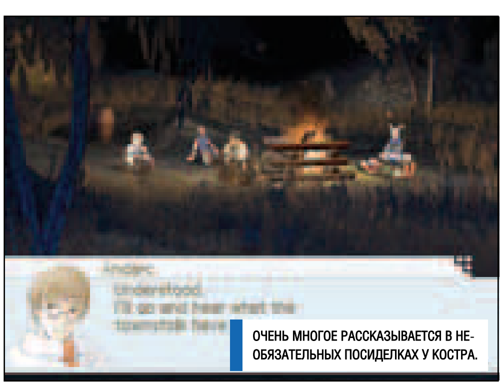
чителен. Более того, при совпадении элементов персонаж восстанавливает по 20% HP каждый свой ход! Результат от нахождения на «отрицательной» клетке (действует знакомое по Suikoden IV правило огонь > ветер > земля > молния > вода > огонь) полностью противоположен. Выходит, что зачастую эффективнее поменять цвет клетки под врагом, нежели атаковать его. На подобной войне цветов и строятся бои. Напрашивается сравнение с Chrono Cross – еще одной игрой, где персонажи различались лишь собственным элементом да парочкой атак. Конечно, в Suikoden Tactics присутствуют разные «профессии», но по-настоящему востребованными остаются лишь наносящие весомые физические повреждения.

Несомненно, для новичков в TRPG такое упрощение будет приятным – и с Suikoden Tactics начинать знакомство с жанром весьма комфортно (особенно при предварительном знакомстве с Suikoden IV), но подобный примитивизм никак нельзя

Suikoden Tactics призвана быть максимально удобной. И у нее это хорошо получается.

отнести к достоинствам игры. Несбалансированности – как в бесполезности слабых в атаке персонажей, так и в их прокачке – это не отменяет. Нет, с ограниченностью команды здесь проблем никаких – в боях может участвовать до дюжины героев одновременно, и каждого из них (кроме главного) в любой его ход можно совершенно бесплатно заменить другим – из запаса (покинувших бой вернуть, однако, нельзя). Теоретически это дает возможность прокачать хоть все шесть десятков персонажей в одном бою, но на деле от силы пять юнитов получат достаточно опыта, чтобы дать достойный отпор следующей группе врагов – да и то им придется конкурировать по силе с высокоуровневыми новобранцами. А противники тоже не промах – притом, что AI непроходимо глуп, его способность произвольным образом наносить критические повреждения никто не отменял, а второстепенные персонажи, потерпевшие поражение в бою, запросто могут умереть. Впрочем, даже подобная наглость не спасает игру от чрезмерной простоты.

Suikoden Tactics – это такой «Suikoden наоборот». Обычно игровой процесс игр данной серии страдает от неоднородности, кое-где показывая чудеса, а местами скатываясь в тягостную рутину, на преодоление которой вдохновляли лишь отличные персонажи да интересная сюжетная линия. В Tactics же мы видим мерный, не напрягающий и незатейливый геймплей, протекающий на фоне примитивного сюжета. Что ж, по крайней мере, нам есть чем скрасить ожидание скорого выхода пятой части! ■



ОЧЕНЬ МНОГОЕ РАССКАЗЫВАЕТСЯ В НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫХ ПОСИДЕЛКАХ У КОСТРА.





- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, PC
- **ЖАНР:** action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Shiny Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PlayStation 2

- **ОНЛАЙН:**
http://www.atari.com/thematrixpathofneo

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★ **8.5**

Наше резюме:
Пожалуй, лучший на сегодняшний день боевик, объединяющий рукопашные схватки и стрельбу. Обязательная покупка для почитателей «Матрицы» и внушительный щелчок по упитанному носу вчерашних фаворитов жанра. А «оквадраченные» руки-ноги можно и проигнорировать.

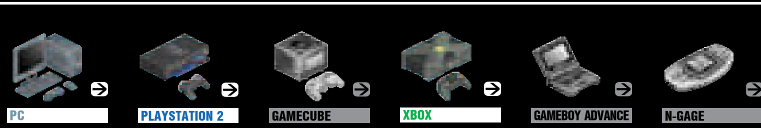


The Matrix: Path of Neo

«Здравствуйте, я Нео Треугольные Уши. Обещаю, если закроете глаза на сей физический изъян и заглянете в душу – вы меня полюбите!»





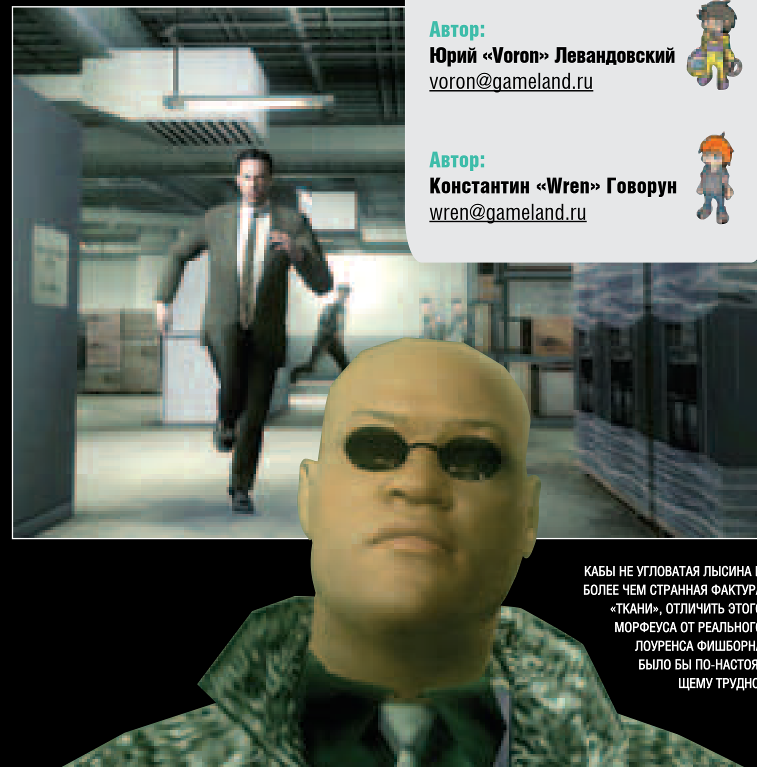


Автор:
Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru

Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru


ТОТ САМЫЙ «МИЛЛИОН АГЕНТОВ СМИТОВ». В PC-ВЕРСИИ, КОНЕЧНО, ОБЕЩАННОЙ ЦИФРОЙ И НЕ ПАХНЕТ, НО НА КОНСОЛЯХ ЭТА СЦЕНА ВЫГЛЯДИТ ПОТРЯСАЮЩЕ!


КАБЫ НЕ УГЛОВАТАЯ ЛЫСИНА И БОЛЕЕ ЧЕМ СТРАННАЯ ФАКТУРА «ТКАНИ», ОТЛИЧИТЬ ЭТОГО МОРФЕУСА ОТ РЕАЛЬНОГО ЛОУРЕНСА ФИШБОРНА БЫЛО БЫ ПО-НАСТОЯЩЕМУ ТРУДНО.

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Восхитительный, достойный подражания экшн, великое множество приемов и орудий труда, приятная анимация и неистощимая фантазия создателей.

Минусы:
Топорные модели, некоторые неудобства в поведении камеры, глючный плащ Нео и «скомканность» концовки.

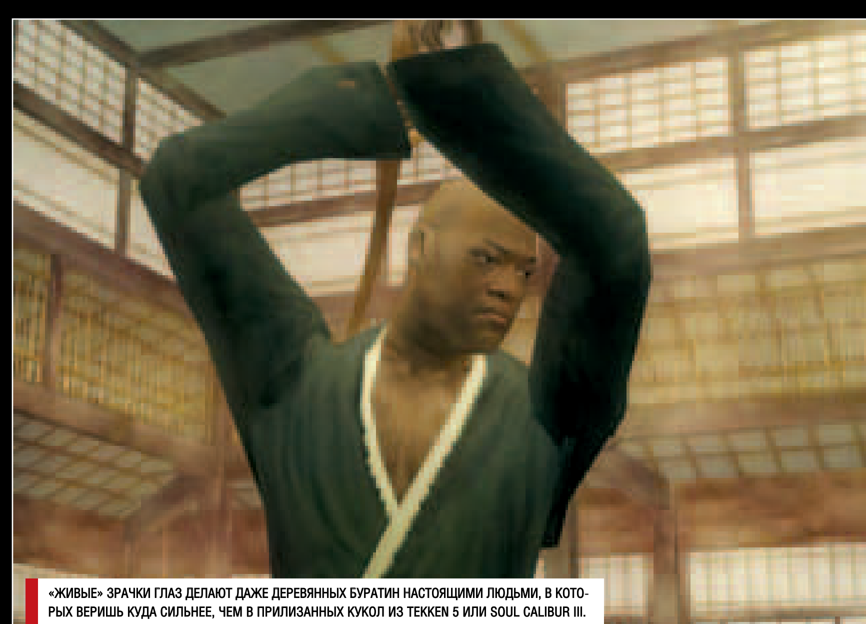
Давным-давно, уже лет сто или даже двести назад, было такое замечательное кино – «Матрица». Не вдаваясь в подробности, напомним, что при взгляде на детище братьев Вачовски любой мало-мальски опытный геймер сразу же начинал блаженно щуриться: уж больно лакомый кусочек достался игровой индустрии – целый мир, буквально просящийся на просторы консолей нового (тогда еще нового, вспоминайте-вспоминайте) поколения! Не будь круглая дура, индустрия отреагировала адекватно, завалив в одночасье вознесшихся до небес Вачовски, Ривза и прочих причастных серьезными предложениями да слезными мольбами. Едва не захлебнувшись в этой волне, умники и грамотеи почесали тыковки да и объявили веселый конкурс с памятными подарками, в надежде выявить самых-самых, тех, кому не жалко доверить Сокровище. Кто победил и что было дальше – вы, вероятно, помните (но врезку о Shiny Entertaiment все равно прочитайте), вот и присказке конец, время сказку сказывать.

Надо отдать Дэвиду Перри должное: после очевидного неуспеха Enter the Matrix (речь даже не о качестве игры, а о «послевкусии», оставшемся после разгромных рецензий, низких продаж и неприятных отзывов), Shiny не только не пала духом, но с утроенным энтузиазмом принялась за работу над ошибками. The Matrix: Path of Neo была призвана дать нам «сыграть в фильм», побывать в антрацитово-черном плаще Избранного, надавать по ушам миллиону агентов Смитов и небрежным движением руки остановить пущенные вдогонку пули.

Какие были выбраны методы? Во-первых, максимальная достоверность описываемых событий, фанатичная преданность фильму-первоисточнику, глубокие и частые реверансы в сторону почитателей «Матрицы», без неуместных сейчас попыток привлечения «новой» аудитории. Этот шаг позволил придать игре максимальный драйв: игрок не сбивается на утомительно ненужные «пояснительные» сцены, его не нужно подтаскивать к каждому «киношному» эпизоду на поводке заискивающих видеороликов, поясняющих сюжет. Возликуйте или смиритесь: в The Matrix Path of Neo есть только то, что посчитали нужным создатели игры и «режиссеры-консультанты» по фамилии Вачовски, принятые в команду на полставки. Каждый момент из биографии Нео, запомнившийся вам по фильму, здесь есть. Ни одного момента, который пришлось бы притягивать за уши, здесь нет. Череда бесконечно стильных, еще несколько лет назад

Знакомый почерк

Безразмерное нахальство Хидео Кодзимы дает свои плоды – заигрывать с геймером принялись буквально из каждого угла – то Dead or Alive 4 подмигнет игриво из-под забрала шлема Мастер Чифа, то ниндзя Скорпион, медленно погружаясь в лаву, не словом, но жестом стрельнет глазками в сторону камероновского «Терминатора». Но всех переплюнул, конечно же, родной папашка Червяка Джима. В The Matrix Path of Neo полно кросскультурных цитат и постмодернистских аллюзий. Эрудированный геймер и знаток киноклассики получит настоящее удовольствие, отгадывая, из каких фильмов позаимствованы тренировочные программы Зиона, а поклонник братьев Вачовски придет в восторг от диалога пиксельных Энди и Ларри, лично игроку объясняющих с экрана, откуда и почему взялся финальный босс, которого вам теперь предстоит мочить. Немало инсайдерских шуточек из серии «только для своих» разбросано и по уровням, чего стоят гигантские прямоходящие муравьи, владеющие кунг-фу... Важно заметить, что чувство стиля и меры не изменило Дэвиду Перри и его команде сценаристов ни разу. Именно в этом сокрыто главное достоинство игры.


«ЖИВЫЕ» ЗРАЧКИ ГЛАЗ ДЕЛАЮТ ДАЖЕ ДЕРЕВЯННЫХ БУРАТИН НАСТОЯЩИМИ ЛЮДЬМИ, В КОТОРЫХ ВЕРИШЬ КУДА СИЛЬНЕЕ, ЧЕМ В ПРИЛИЗАННЫХ КУКОЛ ИЗ TEKKEN 5 ИЛИ SOUL CALIBUR III.







The Matrix: Path of Neo – отличный боевик. Самое главное, не подходите близко к PC-версии. Ее делали враги.

Матрица вокруг нас

В 1999 году фильм «Матрица» (The Matrix) называли «знаменем киберпанка», а на форумах в Интернете и шагу нельзя было сделать, чтобы не наткнуться на обсуждение «философии» этого, на первый взгляд, заурядного фантастического боевика о красивых спецэффектах. Поначалу казалось, что пройдут годы и популярность его сойдет на нет. История расставила все точки над «i». Как ни крути, «Матрица» стала одним из важнейших социокультурных феноменов нашего времени, своего рода «Евангелием нового поколения». Количество отсылок к творению Вачовски в литературе и кино выходит за все разумные рамки, история с красной и синей пилюлями цитируется в учебниках по НЛП, многотысячными тиражами публикуются комментарии и разъяснения, о «Матрице глобального капитализма» рассуждают политические обозреватели. Секрет успеха, однако, в том, что каждый зритель воспринимает архетип об Избранном абсолютно по-своему. Для компьютерщиков «Матрица» – та самая киберпанковская Система, винтиком в механизме которой не захотел стать «их человек», хакер Нео. Запертый в кубиклах служащий богатой корпорации видит в фильме второй «Бойцовский клуб», историю о бессмысленном бунте сытого члена общества. Политтехнолог Станислав Белковский в своих выступлениях говорит о насаждаемой США неототалитарно-техницистской и антимонотеистической «религии Матрицы». Каждое имя или название у Вачовски – часть головоломки, собрать которую можно как душе угодно. Часть из них при переводе на русский была искажена – Сион превратился в Зион, Меровинг в Меровингена – но это никого не ввело в заблуждение. В некоторых арабских странах «Матрица» вовсе была запрещена – и зря. Фильм не дает готовых ответов – он даже не ставит вопросы, предлагая лишь обратить внимание на мир вокруг себя. А пойдет ли зритель за пресловутым белым кроликом и где в итоге очутится – зависит от его, зрителя, умения ориентироваться в рожденной современной цивилизацией символике. Кстати, в этом ему весьма поможет «Код да Винчи» Дэна Брауна – явление того же калибра, что и «Матрица». Дебют киноверсии намечен на 2006-й год.

намертво врезавшихся в память перестрелок и драк бережно перенесена в игру. Вереница «темных мест», продуманных на-все-руки-братьями, но не вошедших в окончательный сценарий, – тоже. Все остальное – монологи, диалоги и полилоги, фрагменты и целые сюжетные линии, не имеющие прямого отношения к Нео, «жизненно необходимые для объемного восприятия сюжета» эпизоды и прочий непригодный для хорошей видеоигры хлам – жестоко вырвано, ампутировано, удалено. Культовым цитатам и красивым кадрам самое место в мини-клипах, предваряющих каждый новый уровень. Красивый, статный, по всем правилам и догмам разворачивающийся сюжет? Смотрите кино. Если же по каким-то причинам вы «Матрицу» до сих пор не видели – всего доброго, игра не для вас.

Метод второй – кинематографичность. Каждая сцена, каждый ракурс, каждый выстрел, взгляд, поза – созданы так, чтобы рождать прямые ассоциации с растащенной на цитаты кинотрилогией. Абсолютно каждый прием Нео, каждый его наряд, выражение лица или характерный жест игра преподносит на блюдечке. И не просто бездумно копирует – расширяет, дополняет, апгрейдит. Невыспавшийся мистер Андерсон не сумел сбежать из офиса и попал в лапы к агентам? Не беда, для особо упорных игроков оставлена возможность (необязательная!) пройти этот путь до конца. Красивым приемом Нео отобрал у десантника винтовку и использовал против недавнего владельца? Специально для игры отсняты индивидуальные движения отъема каждого (а их тут ой как много) вида холодного или огнестрельного оружия; а прокачав умение Weapon Strip, каждый прием мож-



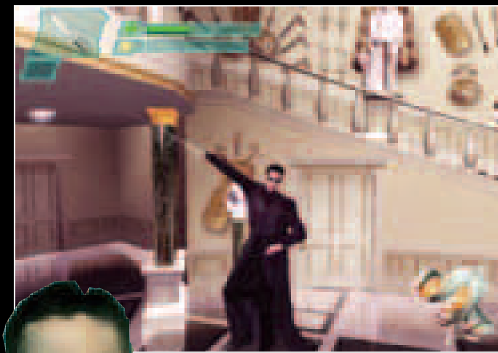
МНОГИЕ ЭПИЗОДЫ ФИЛЬМА В ИГРЕ СУЩЕСТВЕННО ДОПОЛНЕНЫ. ЗДЕСЬ, НАПРИМЕР, НЕО НЕ УБЕГАЕТ ОТ НЕПОБЕДИМОГО СМИТА, БОРЕТСЯ ДО КОНЦА. ВЫ УВИДИТЕ ПОТЕРЯННУЮ СТАНЦИЮ МЕТРО И ДАЖЕ МИСТИЧЕСКИЙ ПОЕЗД, В КОТОРОМ СБОИТ МАТРИЦА.



В PATH OF NEO ОЧЕНЬ МАЛО ТРИНИТИ. ОНО И НЕУДИВИТЕЛЬНО – ИГРА-ТО НЕ О НЕЙ.









НА ПРОТЯЖЕНИИ ВСЕЙ ИГРЫ НЕО МЕНЯЕТ НАРЯДЫ, СТРОГО СЛЕДУЯ ИСТОРИЧЕСКОЙ ПРАВДЕ КИНОТРИЛОГИИ. ДАЖЕ В ТРЕНИРОВОЧНЫХ ПРОГРАММАХ ОПЕРАТОРЫ ОДЕВАЮТ ГЕРОЯ В СООТВЕТСТВИИ СО СТИЛЕМ ФИЛЬМА-ПРАРОДИТЕЛЯ.

По сусалам!

The Matrix: Path of Neo – это не просто одна из лучших игр ноября, это поистине знаковый проект! Чем? Да хотя бы боевой системой. Настолько здесь все просто, лаконично и в то же время красиво и разнообразно. Вот чем мы занимались раньше в экшнах, позволяющих подраться с пятью-шестью врагами сразу? Правильно – избивали всех их по очереди. Поколотили тремя ударами одного, затем второго, третьего – и так пока злодеи не иссякнут. Причем происходящее на экране всегда выглядело однообразно и до жути коряво, ведь эти два-три удара, которые делают герои, чаще всего идут «куда-то в область противника», то попадая в воздух перед ним, то ныряя прямо в его угловатое тельце. В новой же «Матрице» Нео по правде знает кунг-фу! Все удары честно достаются модели противника, при этом он прогибается от сильных затрещин, корчит от боли рожи... В отдельных случаях хорошее комбо заканчивается в slo-mo и игра даже позволяет нам крутить камерой, во всех деталях разглядывая лицевые корчи ме-е-едленно теряющего сознание гада. Миг – и наш герой продолжает бегать по стенам, отбирать у врагов оружие, крутить невероятно красивые шести-и-более-ударные комбы и, что самое главное, делать захваты на два, три, а то и четыре агента-паразита сразу! Даже наш прошлый любимец – Rise to Honour – меркнет рядом с тем, что можно вытворять здесь. Просто представьте себе: вокруг вас четверо, вы подбегаете к стене, срываете с нее катану, замедляете время, режете первого врага, проводите захват, направляете джойстик в сторону второго, снова жмете захват, затем направляете в третьего и начинается! Нео вонзает меч в одного, отталкивается, срезает ногой второго, затем выдергивает клинок из оседающего тела и лихо, наотмашь рубит последнего! Бурные овации, восхищенные вгляды зрителей, занавес...



ВСЕ СТЕНЫ ЗДЕСЬ УВЕШАНЫ ОРУЖИЕМ. НЕ СТЕСНЯЙТЕСЬ, СНИМАЙТЕ КАТАНУ, ХВАТАЙТЕ АЛЕБАРДУ, БЕРИТЕ ТОПОРИКИ... И ПУСТЬ НИКТО НЕ УЙДЕТ ОБИЖЕННЫМ!



АГЕНТЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО УМЕЮТ «ВСЕЛЯТЬСЯ» В ОБЫЧНЫХ ЛЮДЕЙ. ПОСЛЕ ИЗНОСА «ОБОЛОЧКИ» МОРОК РАССЕИВАЕТСЯ, И АГЕНТ ИЩЕТ НОВУЮ ЖЕРТВУ.

но и нужно продолжить, пустив новообретенное орудие убийства в ход в самый момент экспроприации. В той и вот в этой сцене фильма победа далась Избранному чересчур легко? Не иначе, фильм снимали на Easy, ведь на нормальном уровне сложности все куда как более закручено! И так – до бесконечности. «Дополнительные сцены» не выглядят безликими придатками, на скорую руку примотанными скотчем, – напротив, органично вплавлены в общую картину: очевидно, что руку приложили сами создатели фильма-прототипа. Забегая вперед, сообщу, что и финальный Big Ass Boss был придуман ими же.

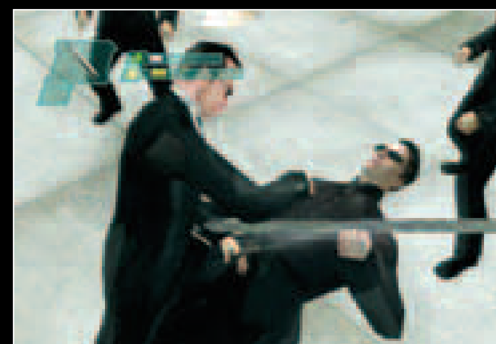
Метод третий – аутентичная графика. К огромному нашему сожалению, Path of Neo не обзавелась версией для Xbox 360 и не превратилась в лаунч-тайтл, эксклюзивный для первой из консолей следующего поколения. И все-таки, даже при всем геймплейно-сценарном лоске, создать подлинно «киношную» картинку на кардинально переработанном моторе от Enter The Matrix на нынешних платформах нельзя. Но мы с радостью признаем, что приблизиться к намеченной цели у Shiny получилось вплотную. Черт возьми, посмотрите же на скриншоты – это реальные сцены из игры. Прекрасные, действительно «настоящие» лица, которые не стыдно брать крупным планом (полигональный Морфеус вещает о судьбах мира, а мы завороженно смотрим ему в рот: зубы, язык – все на месте!), фотореалистичные, с первых кадров узнаваемые уровни (и это при высоком градусе разрушаемости обстановки и куче предметов интерьера,

Shiny Entertaiment

Во времена Mega Drive и SNES студия Shiny Entertainment была широко известна, а ее основатель, Дэвид Перри (не путать с Дейвом Перри с портала IGN) – популярен не менее чем, скажем, Юдзи Нака. В наши дни его слава слегка померкла, и неплохо бы напомнить о корнях The Matrix: Path of Neo.
Дэвид родился в Великобритании и начал работать над играми в возрасте 17 лет, сотрудничал с компаниями Mikro-Gen, Elite Systems, Probe Software, US-Gold и многими другими. В 1991 году переехал в США по приглашению Virgin Games. Именно при его участии были созданы такие хиты, как Disney's Aladdin (Mega Drive, PC) и Cool Spot. В октябре 1993 года Дэвид Перри основал собственную команду Shiny Entertainment и выпустил свой первый блокбастер – Earthworm Jim.
«Я часто вспоминаю времена, когда мы были маленькой неизвестной компанией, мечтавшей делать игры для Sega, – рассказывает Перри. – Однажды мы встретились с их представителями, вставили картридж в консоль и показали Earthworm Jim. Они были потрясены. Несколькими минутами позже у нас в кармане были обложка официального журнала Sega и поддержка крупнейшей в мире игровой компании». Позже приключениям Червяка Джима были посвящены мультсериал и серия комиксов, а герой стал одним из наиболее узнаваемых персонажей в истории индустрии. Еще два уникальных проекта от Shiny Entertainment – MDK и Sacrifice – были отмечены нами в прошлом номере в материале «200 лучших игр». Кстати, всего за двадцать лет Дэвид Перри принял участие в разработке 101 игры для 23 платформ. Впрочем, не все в истории Shiny было так гладко. Провал Earthworm Jim 3D не стоит связывать с Shiny Entertainment – той игрой занималась печально известная студия VIS Entertainment. Однако к Enter the Matrix пресса и геймеры отнеслись более чем сдержанно. В апреле 2002 года Shiny была куплена издательством Atari за $47 млн., в результате чего студия получила доступ к значительным финансовым ресурсам, потеряв при этом самостоятельность. Возможно, это стало одной из причин тому, что Enter the Matrix никак не походила на игру от Shiny. Однообразные уровни, не самое удобное управление, плохая работа камеры – весь набор недостатков «самого обычного» боевика по мотивам популярного кинофильма. К счастью, работая над The Matrix: Path of Neo, Дэвид Перри и его команда не были связаны столь жесткими ограничениями по срокам, и в итоге им удалось оправдаться за неудачи двухлетней давности.





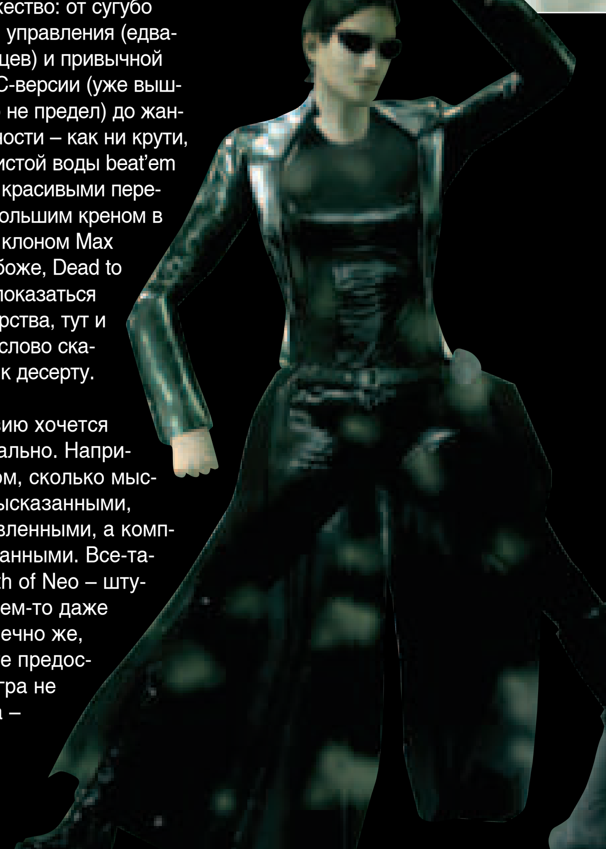




НА НЕКОТОРЫХ УРОВНЯХ НЕО СРАЖАЕТСЯ НЕ ОДИН, А С ПОМОЩНИКАМИ. НАПРИМЕР, В ЗНАМЕНИТОМ КОРИДОРЕ ПЕРЕД ЛИФТОМ ВАЛИТЬ СПЕЦНАЗОВЦЕВ ПРЕДСТОИТ НА ПАРУ С ТРИНИТИ.

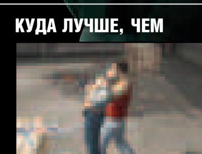
подчиняющихся простым физическим законам!)... Недостаток только один – мы осознаем, что вынужденный, но не вправе закрыть на него глаза – до омерзения простецкие модели героев. Немногие отважные удержатся от соблазна выключить игру, увидев сосископодобные пальцы Морфеуса и треугольно-квадратную клешню Нео, тщетно пытающуюся соскоблить красную пилюлю с ладони наставника. Гаденькое хихиканье вызывает сцена на крыше здания, когда полы стильного плаща красиво развеваются на ветру сквозь ноги нашего героя. Минимум геометрии, максимум углов... Игру спасают лишь костюмные изыски фильма-прародителя, вызванные, к слову, сходными причинами: скрывающие фигуры черные плащи и кожаные брюки куда проще подменить в кино «спецэффектными» компьютерными моделями в момент исполнения особо сложных трюков. Так и в игре – пока не всмотришься как следует, не поймешь всей глубины трагедии. И слава богу. Отведя глаза от квадратных рук и треугольных плеч, мы даже можем с чистой совестью сказать, что игра получилась красивая. Именно такой должна была быть Enter The Matrix два года назад и точно такой же стоило бы стать The Matrix: Path of Neo, выйди она для Xbox 360 – конечно же, с «правильным» моделированием да еще, пожалуй, улучшенной спецэффектной частью. Все-таки уже не тянет подобные роскошества старушка PlayStation 2, на которой с моделей враз облетают текстуры, лишь стоит героям оказаться вблизи мощного источника света. Xbox, конечно, справляется лучше, но и там быстродействия ради (ни на одной из платформ, кроме «традиционного» PC игра не тормозит) пожертвовали слишком многим. Конечно, кто-то кивнет в сторону существенно накачавших за последний год мышцу домашних ПК, но там, увы, игре прижиться не суждено. Причин тому множество: от сугубо консольной схемы управления (едва-едва хватает пальцев) и привычной забагованности PC-версии (уже вышло два патча и это не предел) до жанровой принадлежности – как ни крути, но Path of Neo – чистой воды beat'em up, разбавленный красивыми перестрелками и с небольшим креном в файтинг, никаким клоном Max Payne или, упаси боже, Dead to Rights, как могло показаться апологетам PC-царства, тут и не пахнет. А коли слово сказано – переходим к десерту.

Закончить рецензию хочется как-нибудь небанально. Например, словами о том, сколько мыслей остались невысказанными, фактов непредъявленными, а комплиментов не сделанными. Все-таки, The Matrix: Path of Neo – штука необычная, в чем-то даже уникальная и, конечно же, спорная. Внемлите предостережению: это игра не для всех, это игра – для Избранных. А на том – и сказке конец. ■



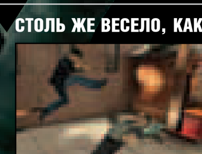
АЛЬТЕРНАТИВА

КУДА ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Dead to Rights II

СТОЛЬ ЖЕ ВЕСЕЛО, КАК



Rise to Honour

ДАЙДЖЕСТ

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Сколько крыльев у биплана:

1. Два
2. Четыре
3. Раз на раз не приходится

2. Как называется основной трюк на скейтборде:

1. Ollie
2. Pollie
3. Dolly

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 сентября. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 15/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

Победитель конкурса в номере 21 (198) – Прищепа Александр (Владивосток). Правильные ответы – А (Ура!) и А (Более века назад).

SWAT 3: ТАКТИКА И СТРАТЕГИЯ

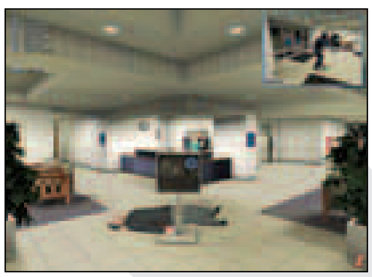


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	SWAT 3: Close Quarters Battle
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sierra On-Line
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Sierra Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 5

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P2 300 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (8 Мбайт)

ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/swat3

РЕЗЮМЕ: Добротный симулятор спецназа с неплохой графикой, но неважнецким искусственным интеллектом.





Давно не спасали обнаженных блондинок и не мочили террористов в сортирах (это, заметьте, не пустые слова)? Здесь этого добра навалом! Игра сразу же производит впечатление упрощенного Rainbow Six. Никакого планирования операций – пусть начальство думает, а мы пострелять хотим. Впрочем, задания необычны и довольно неплохо продуманы. Да и бойцы исправно выполняют приказы, знай только показывай, куда идти и что делать. Хотя искусственный интеллект иногда поражает. Уткнуться носом в стену или застрять в очередном диванчике – любимое занятие наших суперменов. Зато кричат они правильно – с чувством и по-русски. Неуставных словечек, конечно, не проскакивает, но террористы трепещут и послушно сдаются нашей команде. ■

DAEMON VECTOR: УКРОЩЕНИЕ ТЬМЫ



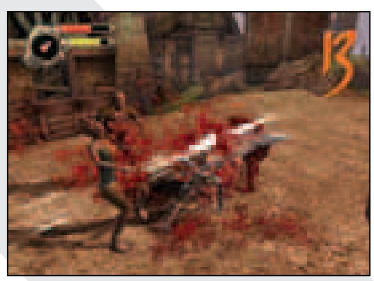
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Daemon Vector
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	XPEC Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	XPEC Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 2 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН: http://www.akella.com/ru/games/daemonvector

РЕЗЮМЕ: Консольный слэшер, неведомыми путями угодивший на PC.





Создатели консольных слэшеров не слишком-то пекутся об своеобразии проектов. В очередной раз орды нежити рвутся из преисподней на поверхность мирной азиатской страны. Само собой, одинокий герой с волшебным клинком наголо берется разобраться с этим безобразием. Признаться, чтобы оценить труды локализаторов, придется немало постараться. Ну не с кем тут культурно поговорить! Зато нечисть лезет изо всех щелей. От разнообразных приемов и магии глаз не оторвать – анимация чудесна. А вот общий уровень графики вызывает недоумение – с такими системными требованиями он должен быть втрое выше. Так или иначе, желающие выпустить пар после работы и просто ценители кубометров мяса и кровавых фонтанов игру, несомненно, оценят. ■

SKY ACES: ГЕРОИ НЕБА, ПЕРВАЯ МИРОВАЯ

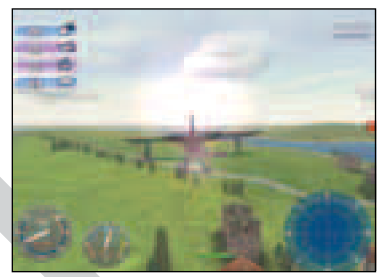


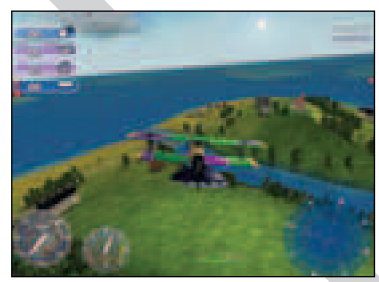
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Sky Aces: Western Front
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	simulation
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	MRGroup
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН: http://www.akella.com/ru/skyaces

РЕЗЮМЕ: Простецкий симулятор бипланов, не обремененный излишним правдоподобием.





Первое впечатление от игры – забавная аркада. Вид под крылом смахивает на детские рисунки, да и бои едва ли назовешь всамделишными. Знай себе – крути штурвал да жми на гашетку. В некоторых заданиях – а их тут целых 52 – можно попутно бомбить наземные укрепления. Графика, кстати, очень симпатична. Да, именно так – она не слишком хороша, но уж больно здорово выполнены модели самолетов. Именно из-за желания «обкатать» их все вам и захочется пройти игру до конца. Жаль только, процесс невероятно однообразен. Враги падают с неба, как звезды в летнюю ночь, и чаще всего даже не требуется садиться кому-то на хвост. Правда, от таких красочных шоу порой начинает тормозить управление, и вы неминуемо оказываетесь на земле… ■

КОФЕ-БРЕЙК. ПЕРЦЫ В ОФИСЕ



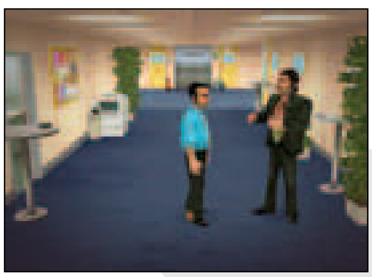
- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Coffee Break
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** life sim
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Digital Jesters
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Play Ten Interactive / «Руссобит-М»
- **РАЗРАБОТЧИК:** ABELL Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

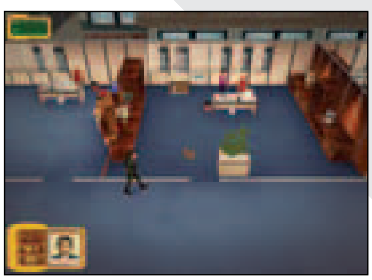
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

- **ОНЛАЙН:** http://www.playten.com/rus

- **РЕЗЮМЕ:**

В два раза интереснее и в сотню раз веселее всех «Симов» вместе взятых.





Пресытились скучными офисными буднями? Тогда попробуйте этот самоучитель! Вселитесь в шкуру двоих отпетых… менеджеров и внесите немного разнообразия в скучную работу. Ходите на встречи, подписывайте контракты, составляйте отчеты. А в свободное время плетите интриги, подлизывайтесь к начальству и устраивайте вечеринки. К тому же это одна из лучших локализаций последнего времени – кому, как не Бачинскому и Стиллавину, озвучивать таких «аморальных» типов. Море черного юмора и заряд хорошего настроения обеспечен. Хотите узнать, как устроить пиршество за счет компании, а потом надуть ревизора? Или поупражняться в приставании к секретарше? А может, подставить начальника или заработать прибавку к жалованию? Вам сюда! ■

ПАЦАНЫ НЕ ПЛАЧУТ



- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Boyz Don't Cry
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** GFI / «Руссобит-М»
- **РАЗРАБОТЧИК:** L'Art
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 500 МГц, 192 Мбайт RAM

- **ОНЛАЙН:** http://www.boyzdontcry.com

- **РЕЗЮМЕ:**

Еще одна сделанная «на коленке» игра, выплывающая исключительно на юморе разработчиков.





Пацаны, стрелки и малиновые пиджаки нынче в моде – второсортные проекты, напичканные такой атрибутикой, следуют один за другим. Возьмите любую игру про Чапаева, поменяйте его и Петьку на пару бандитов-неудачников – заманчиво? Нет. Совершенно позорный уровень анимации и затертый до дыр геймплей – собираем что попало, тыкаем куда попало – скрадывает лишь вагон юмора. Причем далеко не всегда удачного. Большинство шуточек отпустили бороду еще в начальной школе, да и разнообразием наши криминальные подопечные не отличаются. Иногда отлично озвученная шутка может выдавить слезы из глаз, но случается это, увы, очень редко. Да и нить сюжета поймать оказывается непросто. Так что… Без мазы, братва. Конкретные пацаны в такое не играют. ■

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ



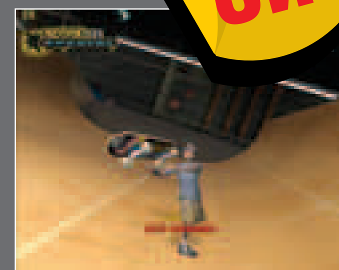
- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Tony Hawk's Underground 2
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** sports
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Neversoft Entertainment / Beenox Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** До 2

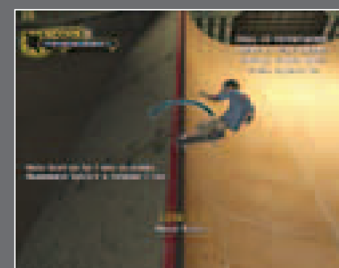
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

- **ОНЛАЙН:** http://games.1c.ru/thug2

- **РЕЗЮМЕ:**

Лучший симулятор скейтборда, просто напичканный отличными идеями и заковыристыми заданиями.

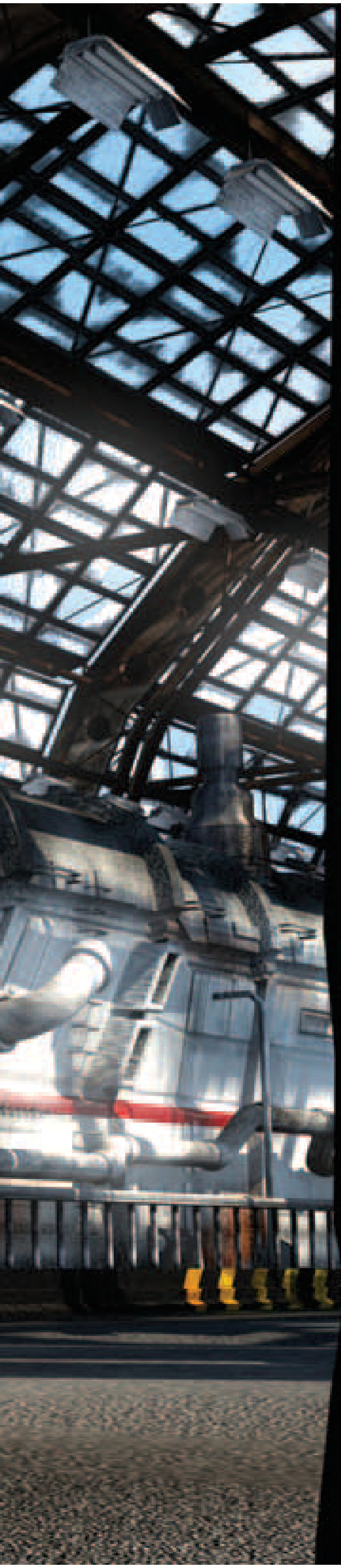






Продолжение известного сериала Tony Hawk's Pro Skater уже не прикидывается серьезным симулятором скейтборда. Разработчики справедливо рассудили, что настоящий драйв гораздо важнее дотошного реализма. Забудьте про спонсоров, съемки и перебои с деньгами. Новоиспеченный член команды Хоука должен кататься в свое удовольствие, совершенствовать мастерство и просто ловить кайф! Благо для этого в игре есть все, начиная с разбросанных по всему миру уровней и заканчивая целым набором встроенных редакторов. В угоду новичкам управление стало гораздо проще. Цифровой блок и курсорные стрелки – наилучшее сочетание для таких игр. Но в остальном неофитам придется несладко. Не знаете, что такое Varial McTwist? Ваши проблемы! Перевод ограничивается субтитрами и не распространяется на названия бесчетных трюков. Хорошо хоть вначале нам заботливо подсказывают, как именно их выполнять. Ну а ветераны скейтборда обязательно оценят возможность нецензурно ругаться и ломать доску после неудач, а также способность бегать на своих двух, запрыгивая в нужный момент на «колеса». Особенно потрудились создатели над заданиями – умри, тоска! Наша цель – хорошенько встряхнуть этот мир, не слезая со скейтборда. Хотя мастерству тоже придется поучиться – команда постоянно предъявляет новые требования новичку. Игра почти безупречна, ей не хватает только русскоязычной озвучки. ■


GAMELAND AWARD 2
www.gamelandaward.ru
НАЧИНАЕТСЯ ПОСАДКА НА ПОЕЗД
“МОСКВА - GAMELAND AWARD 2”
СЛЕДИТЕ ЗА РАСПИСАНИЕМ!



☑ ПРОГОЛОСУЙТЕ!

Отдайте свой голос за одного из претендентов в каждой номинации, вырежьте купон и пришлите в редакцию по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652.
Судьба вашей любимой игры в ваших руках!

ЛУЧШАЯ PC-ИГРА

- ☐ Адреналин. Экстрим шоу
- ☐ Блицкриг 2
- ☐ Бригада Е5: Новый альянс
- ☐ Вивисектор. Зверь внутри
- ☐ Восточный фронт
- ☐ Звездные волки 2
- ☐ Казаки II: Наполеоновские войны
- ☐ Корсары 3
- ☐ Магия крови
- ☐ Мор. Утопия
- ☐ Ночной Дозор
- ☐ Серп и молот
- ☐ Стальные монстры
- ☐ Parkan 2
- ☐ Xenus. Точка кипения

ЛУЧШАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА

- ☐ Адреналин. Экстрим шоу
- ☐ Блицкриг 2
- ☐ Казаки II: Наполеоновские войны
- ☐ Сфера: Мир Избранных
- ☐ Massive Assault : Сетевые Войны

ЛУЧШАЯ RPG

- ☐ Корсары 3
- ☐ Магия Крови
- ☐ Мор. Утопия
- ☐ Xenus. Точка кипения

ЛУЧШАЯ ТАКТИКА

- ☐ АЛЬФА Антитеррор
- ☐ Бригада Е5: Новый альянс
- ☐ Звездные волки 2
- ☐ Ночной Дозор
- ☐ Серп и молот

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

- ☐ Блицкриг 2
- ☐ В тылу врага: Диверсанты
- ☐ Казаки II: Наполеоновские войны
- ☐ Периметр: Завет Императора
- ☐ Стальные монстры
- ☐ Massive Assault : Расцвет лиги

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА 2006 г.

(впишите три игры, созданных в России и СНГ, выхода которых вы ждете в следующем году)

____

____

____

ЛУЧШИЙ FPS

- ☐ Вивисектор. Зверь внутри
- ☐ Восточный фронт: Неизвестная война
- ☐ Метро-2
- ☐ Parkan 2

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

- ☐ Адреналин. Экстрим шоу
- ☐ Блицкриг 2
- ☐ Восточный фронт: Неизвестная война
- ☐ Корсары 3
- ☐ Магия крови
- ☐ Massive Assault : Расцвет лиги
- ☐ Xenus. Точка кипения

ЛУЧШЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ

- ☐ Блицкриг 2
- ☐ Звездные волки 2
- ☐ Казаки II: Наполеоновские войны
- ☐ Корсары 3
- ☐ Parkan 2

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ НА PS 2

- ☐ Destroy All Humans
- ☐ King Kong
- ☐ Syberia 2
- ☐ The Punisher

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ НА PC

- ☐ Земля 2160
- ☐ Принц Персии: Схватка с судьбой
- ☐ Cold Fear
- ☐ Doom 3
- ☐ Myst 5: End of Ages
- ☐ Playboy: The Mansion
- ☐ Rome : Total War
- ☐ Scrapland: Хроники Химеры
- ☐ Sid Meier's Pirates!
- ☐ Splinter Cell: Теория хаоса
- ☐ Syberia 2
- ☐ Settlers: Наследие королей
- ☐ Warhammer 40.000: Dawn of War

GAMELAND AWARD

Победители будут объявлены на Церемонии GAMELAND AWARD 2 в феврале 2006 г.

НОВОСТИ

Российские игры наступают!

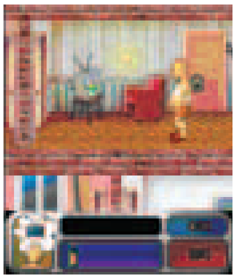
Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

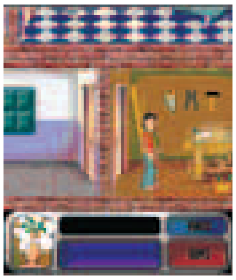


НАЗЛО СОСЕДУ?



Помните, как злые соседи мешали вам мирно слушать Шнура в третьем часу ночи, закладывали вас родителям или вечерами напролет прибивали к стене полочки? Пришла пора мести, основная задача – достать соседа! Как и в компьютерной версии игры, нам в руки попадает малолетний оболтус – одна штука. Наш злейший враг обитает этажом выше и омрачает нашу жизнь оскалом лица, сверкающей лысиной и эффектными семейными трусами. Портить кровь этому субъекту предстоит весьма изощренными методами, хотя процесс и не отличается излишним разнообразием. Сначала мы при помощи курсора комбинируем различные предметы, а когда ловушка сработает, прячемся от справедливого возмездия. Лично я бы поставил эту игру в раздел обучающих... ■





МОБИЛЬНЫЕ ДЕМИУРГИ II

Nival Interactive продолжает методично переносить былые компьютерные хиты на мобильные телефоны. Вслед за «Аллодами», которые, между прочим, я прохожу до сих пор, нас собираются поразить и уменьшенным вариантом «Демиургов II». Примечательно, что механика игры позволяет перенести ее на телефоны практически без изменений, что отлично видно на скриншотах. Фанатов серии ждут сюрпризы. Во-первых, сюжет не копирует, а продолжает историю, рассказанную в оригинале. Кроме того, появятся новые возможности – например, способность забирать карты поверженных врагов.

Графика не нуждается в комментариях – Nival давно уже претендует на лавры непревзойденной Gameloft. О протяженности игры, к сожалению, сказать пока ничего нельзя. Но наличие целых четырех рас – Жизнь, Хаос, Движение и Синтез – с десятками разнообразных заклинаний вселяет оптимизм.

Лично меня расстраивает только отсутствие сетевого режима, который и был главной «фишкой» компьютерной версии. ■

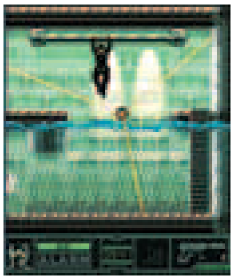




ОБРУСЕВШИЙ ФИШЕР



Сэм Фишер, как всегда, впереди планеты всей. Причем мобильный вариант «Теории Хаоса» появился в России даже раньше локализованной компьютерной версии. Но и это событие не осталось без внимания. Компания «Руссобит-М» совместно с GFI Mobile объявляют акцию «Сэм Фишер. Глобальная мобилизация». Так что тем, кто еще не разжился игрой, настоятельно рекомендуется это сделать, воспользовавшись инструкциями на сайте http://mobile.gfi.su. Тем более что это ведь все еще лучший из существующих мобильных stealth-action. Каждый 500-й покупатель получит приз от «Руссобит-М», 1000-й – футболку с «Семой Рыбаковым», а 2000-й – стильный телефон Sony Ericsson W800i Walkman™. Подробности об акции можно узнать в Интернете по адресу http://mobile.gfi.su/konkurs.php. ■





ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ,

ОТПРАВЬТЕ НА УКАЗАННЫЙ КОРОТКИЙ НОМЕР (НЕЗАВИСИМО ОТ ОПЕРАТОРА) SMS С СООТВЕТСТВУЮЩИМ ЕЙ КОДОМ.

Все о мобильных играх http://playmobile.ru/games

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики.
Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

TOWNSMEN 3 – 2555

Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 3510i
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6620
Nokia 6670
Nokia 6680
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7610
Nokia 8910i
Samsung Z100
Siemens C60
Siemens M55
Siemens S55
Siemens SX1
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

PITFALL: ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПОД ЗЕМЛЕЙ – 2333

LG L1100
LG L1400
Motorola C450
Motorola C550
Motorola C650
Motorola V300
Motorola V600
Motorola V80
Nokia 3100
Nokia 3120
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3300
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6650
Nokia 6670
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7650
Nokia N-Gage
Samsung C200
Samsung D500
Samsung E100
Samsung E108
Samsung E330
Samsung E600
Samsung E820
Samsung Z100
Samsung Z105
Samsung Z107
Sharp GX10
Sharp GX25
Siemens C60
Siemens C62
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens CX70
Siemens M50
Siemens M55
Siemens MC60
Siemens S65
Siemens SL65
SonyEricsson F500
SonyEricsson K500c
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson S700c
SonyEricsson S700i
SonyEricsson T616
SonyEricsson T630
SonyEricsson V800
SonyEricsson Z1010
SonyEricsson Z600

ПОЛУНОЧНЫЙ ПОКЕР– 2555

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola RAZR V3
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V535
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6610
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7260
Nokia 7600
Nokia 7610
Samsung C100
Samsung C110
Samsung D500
Samsung E330
Samsung E630
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E800
Samsung E820
Samsung X100
Samsung X450
Samsung X460
Samsung X600
Siemens C60
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M55
Siemens M65
Siemens S55
Siemens S65
Siemens SX1
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson S700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

КОСМИЧЕСКИЕ ПИРАТЫ – 2555

Motorola C380
Motorola C450
Motorola E1000
Motorola E398
Motorola E550
Motorola RAZR-V3
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V635
NEC E616
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3300
Nokia 3520
Nokia 3530
Nokia 3560
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 6108
Nokia 6200
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6585
Nokia 6600
Nokia 6630
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7250
Nokia 7260
Nokia 7600
Nokia 8910i
Nokia N-Gage
Panasonic X200
Panasonic X400
Panasonic X60
Sagem MYV55
Sagem MYV65
Sagem MYX4
Samsung D500
Samsung E330
Samsung E620
Samsung E700
Samsung E720
Samsung E800
Samsung P400
Samsung Z100
Samsung Z105
Sharp GX10
Sharp GX20
Sharp TM100
Siemens CX70
Siemens CXT65
Siemens M65
Siemens S65
Siemens SX1
SonyEricsson D750i
SonyEricsson K300
SonyEricsson K500
SonyEricsson K508c
SonyEricsson K700
SonyEricsson T610
SonyEricsson T612
SonyEricsson T630
SonyEricsson V800
SonyEricsson Z1010

ГОЛОД В НЬЮ-ЙОРКЕ – 2333

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola RAZR V3
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 6680
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Samsung D410
Samsung D500
Samsung E330
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E800
Samsung E820
Samsung X100
Samsung X450
Samsung X460
Samsung X600
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens CX70
Siemens M65
Siemens S65
Siemens SX1
SonyEricsson K500i
SonyEricsson S700i
SonyEricsson V800
SonyEricsson Z1010

RED OUT RACERE – 2333

Motorola C975
Motorola V980
Nokia 6630
Nokia 6680
Motorola C975
Motorola V980
Nokia 6230i
Nokia 6630
Nokia 6680
SonyEricsson D750i
SonyEricsson J300
SonyEricsson K300
SonyEricsson K500
SonyEricsson K508c
SonyEricsson K508i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K750
SonyEricsson Z500
SonyEricsson Z500a
SonyEricsson Z500i

MUNSTERS – 2333

Nokia 3230
Nokia 3600
Nokia 3620
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6620
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 6680
Nokia 6681
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Samsung D410
Samsung D500
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens M75
Siemens S65
Siemens SX1
SonyEricsson K500
SonyEricsson K700i

TOWNSMEN 3

РАЗРАБОТЧИК:	Handy Games
ЖАНР:	strategy
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://www.handy-games.com

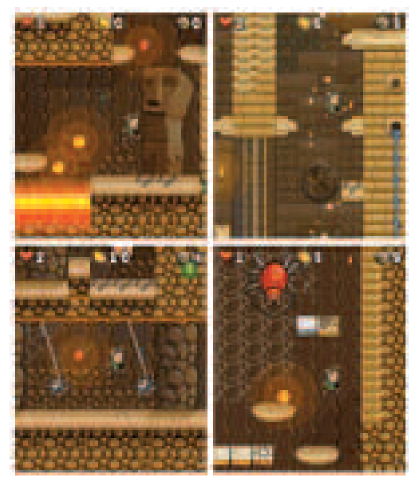
Пройдя вдоль и поперек две сотни мобильных проектов, поневоле становишься скептиком. Но порой одного только названия достаточно, чтобы с восторгом броситься скачивать игру. Townsmen – как раз такое название. Первые две части проходились «запоями». На работе или экзамене, ночью или днем, словно «Тамагочи», я каждые полчаса доставал телефон, чтобы проверить – не построилось ли очередное здание в моем городе... Покончим с дифирамбами – это лучшая мобильная градостроительная стратегия. Если не сказать – единственная. К счастью, разработчики не решились серьезно изменять и без того идеальный геймплей и ограничились рядом весьма приятных новаций. Самая важная из них связана как раз со временем – скорость игры теперь можно увеличивать, и кампания не будет растягиваться на недели. Само собой, не обошлось без новых товаров и зданий. И правильно – как же мы раньше жили без рома, табака и сахарного тростника! Вдобавок, одна постройка теперь может производить разную продукцию – еще одна задачка по планированию города. Кроме того, нас ожидает выбор – стать торговцем или кровожадным пиратом. Стили игры сильно различаются, ведь теперь мы действительно может управлять боем, меняя его исход. Впрочем, до создания армии нужно еще дорасти, как и до строительства храма, который в вашу честь возведут местные жители. С ними, кстати, можно еще и торговать, равно как и со Старым Светом. Чтобы оценить размах проекта, стоит пройти все четырнадцать миссий и попробовать силы в «бесконечной игре». Построить процветающий город с нуля – занятие не на один день. Графика тут, конечно, не главное, но все равно приятно, когда можно рассмотреть мельчайшие детали своего города. Увы, владельцы слабых телефонов (эквивалент Nokia 40 серии) получат сильно урезанную версию. ■



PITFALL – ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПОД ЗЕМЛЕЙ

РАЗРАБОТЧИК:	Sumea
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.sumea.com

Первые приключения Pitfall увидели свет более 20 лет назад, а последние в минувшем году облетели компьютеры и добрую половину консолей. Мобильная версия этого классического платформера вышла в трех частях, каждая из которых посвящена конкретному миру из «старшей» версии. На этот раз нас ожидают мрачные катакомбы... На самом деле, геймплей донельзя бананален. Шесть уровней напичканы привычными ловушками, вроде раскачивающихся булав или ям с кольями. Обязательный атрибут в виде двигающихся платформ прилагается. Зато нарисовано все с душой и, что важнее, с умением. На бурлящую лаву любо-дорого смотреть, равно как и на головастого во всех смыслах героя.
Причем игра нигде не подтормаживает. Даже когда на экране появляется с десяток двигающихся предметов. Поэтому и с управлением не возникает проблем. Знай себе – прыгай, маши кулаками да швыряйся булыжниками, которые, впрочем, еще нужно найти. Но приятнее всего, что нет нужды проходить одни и те же места по несколько раз. Протагонист может выдержать целых три удара, а если и погибнет – не страшно, в каждой миссии существуют аж три точки автосохранения.
Это ничем не выдающаяся, но очень красивая и захватывающая игра – еще один крепко сбитый платформер, который скрасит вам как минимум несколько часов. Вот что в нем действительно удивляет, так это музыка. Забавно спасаться от монстров под звуки танго... ■



ПОЛУНОЧНЫЙ ПОКЕР

РАЗРАБОТЧИК:	Handy Games
ЖАНР:	strategy
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.handy-games.com

Покер – одна из старейших и популярнейших компьютерных мини-игр. Но почему-то никто до этого не решался достойно воплотить ее и на мобильных платформах. Кому, как не Gameloft, исправлять это недоразумение.
«Полуночная» серия продолжается, и разработчики неукоснительно следуют ее духу. Каждый из семи имеющихся противников индивидуален. Они не просто играют лучше или хуже других. Один будет блефовать, другой – задирать ставки, третий – выдавать себя эмоциями. Да-да, эмоциями! Любой, кто когда-либо сидел за карточным столом, знает, что это – чуть не самый важный момент. Помимо «быстрой игры» и «карьеры» существует специальный режим Face-to-Face. «Сражаясь» за банк с одним противником, мы можем замечать малейшие детали поведения и делать соответствующие выводы. Соперники, правда, тоже свое дело знают. Затруднюсь что-либо сказать по поводу обещанного «супер-реалистичного» искусственного интеллекта, но облегчить чужие карманы очень непросто.
Признаюсь, я ожидал от Gameloft более впечатляющей графики. Но жаловаться не на что, в конце концов, это ведь просто покер! Хотя атмосфера «полуночной» серии чувствуется сразу. На самом деле создатели пытались изобразить в игре известный телевизионный турнир по покеру, проходящий в Лас Вегасе, – Texas Hold'em. Именно в нем вам и предстоит победить в режиме «карьеры». Впрочем, постоянно меняя соперников играть в «Полуночный покер» можно бесконечно. ■



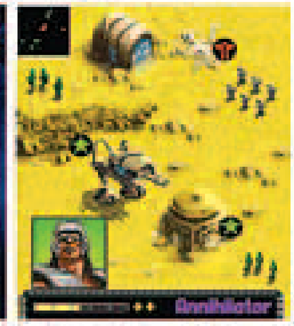
КОСМИЧЕСКИЕ ПИРАТЫ

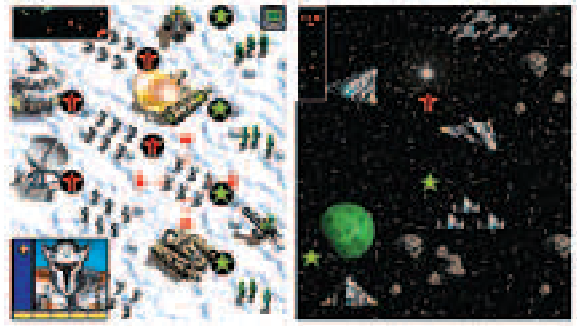
РАЗРАБОТЧИК:	Handy Games
ЖАНР:	strategy
ОЦЕНКА:	4
ЦЕНА	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.handy-games.com

Постепенно вытесняемые с компьютеров пошаговые стратегии отлично приживаются на мобильных телефонах. Особенно, если берутся за них умелые разработчики. А как еще назовешь команду Handy Games. Хотя с названиями тут все-таки непорядок. Добропорядочных космических партизан в России почему-то обозвали пиратами... Первые бросающиеся в глаза достоинства игры не связаны с жанром стратегий, но очень приятны. Пропустим отличную графику – она, к счастью, давно стала нормой. А вот качественный звук встречается на телефонах редко. Практически никогда. И, посмотрев заставку, вы вряд ли его отключите. Сюжет тоже имеется. И еще какой! Я до сих пор не понял, что же стряслось в той далекой галактике...

Геймплей же почти не выделяет «Космических пиратов» из массы подобных игр. В начале боя силы случайным образом размещаются на одной из нескольких карт. Их не слишком много, но три типа местности (дюны, снежные равнины и космос) и случайность начальных позиций делают все миссии уникальными. Каждый раз нам вверяют не больше шести боевых единиц – с разной броней и наносимым уроном. А вот противников становится все больше. Поначалу довольно просто уничтожать врагов по одному, но к середине игры приходится выдумывать тактику посерьезнее, поскольку сложность постепенно возрастает. Управление, напротив, элементарно – никаких специальных приемов или возможностей здесь попросту нет. Хотя вызов подкреплений был бы нелишним. Вы выбираете боевую единицу и указываете ей, куда переместиться. Причем, после проведения атаки вы больше не сможете двигаться, сколько бы ходов у вас ни осталось. Игра привлекает отличной «оберткой» и космическим антуражем.

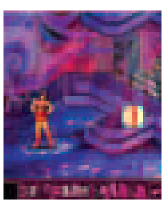


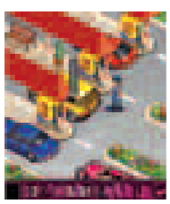




ГОЛОД В НЬЮ-ЙОРКЕ

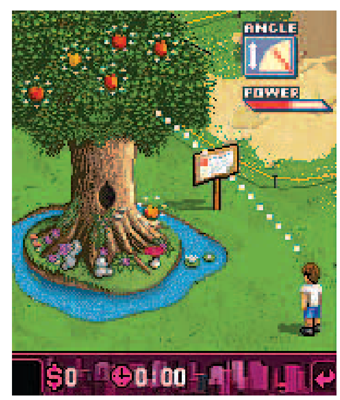
РАЗРАБОТЧИК:	NextGames
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://playmobile.ru





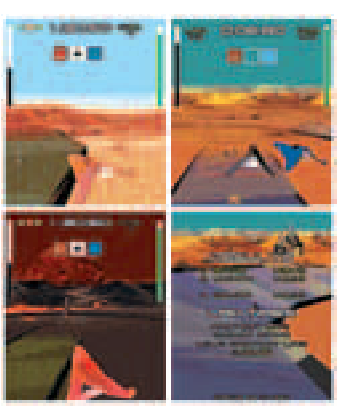
Отныне любой желающий может оказаться в шкуре участников шоу «Голод». Хочешь кушать? Работай! Чтобы обойти соперников, нужно как можно быстрее заработать кучу денег. Так что, выбрав себе подходящую личину, мы сразу отправляемся в «бой» под колкие шуточки товарищей.
По сути, игра представляет собой набор классических мини-игр, многие из которых нам знакомы. Например, соревнование по скоростному наливанию пива уже давно ютится у меня на компьютере.

Кроме этого милого сердцу дела придется еще вкалывать на бензоколонке, разносить пиццу, танцевать в баре или, вконец одичав с голоду, прицельным огнем булыжников сбивать с дерева яблоки. Игра очень красиво выполнена, а некоторые из мини-игр требуют недюжинной сноровки. Так что несколько часов удовольствия гарантированы. Тем более какая-нибудь работа вам обязательно приглянется, и вы будете снова и снова становиться «голодающим» в надежде получить именно ее. Ну а для ценителей реалити-шоу вопрос о покупке не стоит вовсе.



RED OUT RACER

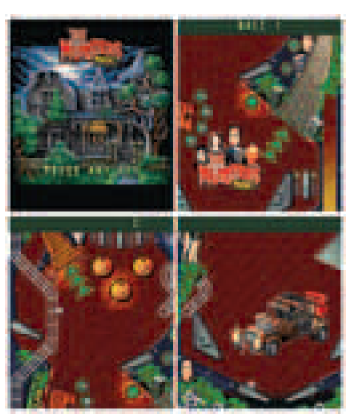
РАЗРАБОТЧИК:	In-Fusio
ЖАНР:	racing
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.in-fusio.com



Игра немного напоминает первые компьютерные трехмерные игры. И точно так же завораживает красотой. Да, горы на горизонте – просто плоские картинки.
Да, трасса не пестрит излишествами деталей. Да, раскраска корабля едва ли вызовет восхищение. Но когда футуристический болид на полной скорости начинает парить над трассой, извивающейся в трех измерениях, все это становится не так важно. Только у таких игр получается передавать настоящую динамику и азарт. Я уже и не говорю о том, что управлять причудливыми кораблями еще надо научиться. Да и соперники не подкачали. Хотите увидеть все, на что способен ваш телефон? Скачивайте Red Out Racer, или, правильнее сказать, WipeOut?

MUNSTERS

РАЗРАБОТЧИК:	In-Fusio
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.in-fusio.com



Хорошо отметили Хеллоуин? Тогда эта игра придется вам по нраву. Тем более не так уж часто нас балуют новыми мобильными «пинболами». Предвидя вопрос, скажу, что Munsters – телесериал в духе семейки Адамс. Отсюда и кладбищенский юмор, просочившийся в игру. Светящиеся тыквенные головы и могильные оградки – основа местного интерьера. Грех жаловаться, что стол в этой вариации «китайского бильярда» только один – дело привычное. Но вот оформить его можно было и лучше. Обычно от переключателей и лампочек просто рябит в глазах. Здесь же пустынный пейзаж взаправду навевает унылое загробное настроение. Пара часов неплохого развлечения, но не более того...



Подключение современных игровых консолей

Вы все еще втыкаете «красный, белый и желтый»? Тогда мы идем к вам!

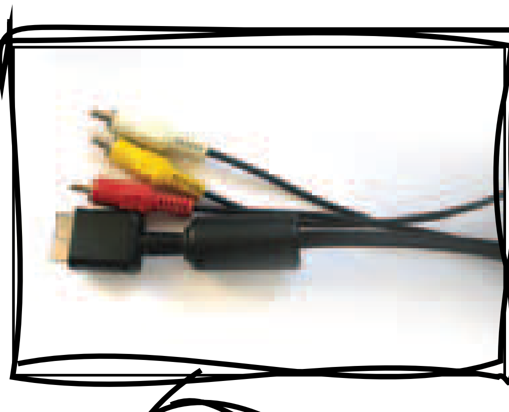


МОНОФОНИЧЕСКИЙ ТЕЛЕВИЗОР С ЕДИНСТВЕННЫМ КОМПОЗИТНЫМ ВХОДОМ. ХУДШЕЕ, ЧТО МОЖНО ПРИДУМАТЬ ДЛЯ ИГР.

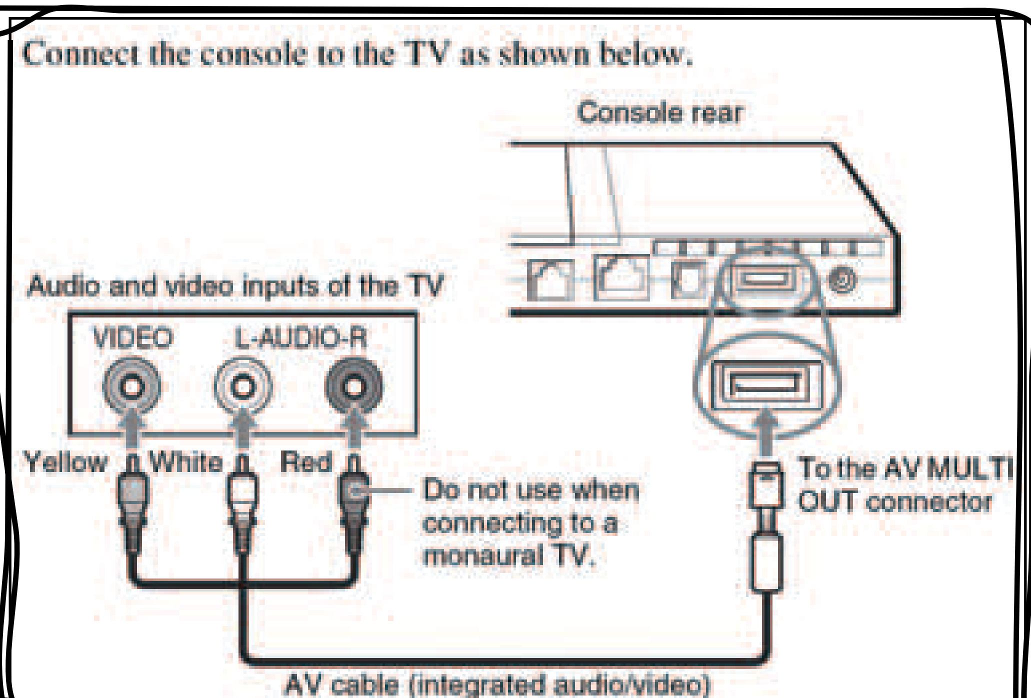
Посмотрите на провод, идущий от вашей консоли – Xbox, PlayStation 2 или GameCube – к телевизору. Если вы до сих пор вставляете три «тюльпана» (также известны как «колокольчики»; на самом деле – RCA jack), знайте: четкость изображения и глубина звука в играх проходит мимо вас. Особенно неловко за свое консольное пристрастие перед PC-шниками. Они смотрят на качество картинки с недоумением: как игры с такой графикой могут еще появляться? Да вы и сами задавались тем же вопросом. Пришло время разобраться. Консоли называют «приставками» не просто так. Предполагается, что любой человек, у которого есть телевизор, сможет, не разбираясь в тонкостях, купить и «приставить». Но тонкости все же существуют. От них зависит, насколько картинка у вас дома будет похожа на ту, что вы видите у нас на скриншотах. Качество зависит от четырех составляющих: самой консоли, игры, экрана и сигнальных проводов. Нашими главными заклинаниями станут HDTV, прогрессивная развертка и цифровой многоканальный звук.

Определимся

SDTV – standard definition television – общее название для старых форматов (NTSC, PAL, SECAM).
HDTV – high definition television, телевидение высокой четкости – стандарт, регламентирующий передачу видеосигнала с разрешающей способностью выше, чем у SDTV. Говоря человеческим языком, HDTV покажет большую и насыщенную деталями картинку.
Цифровой – передающийся в виде нулей и единичек. Нам важно, что применительно к играм цифровая передача сигнала значит безусловное улучшение его качества по сравнению с аналоговой.

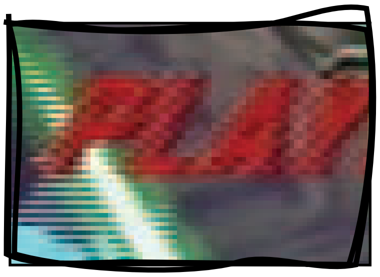


ВОТ ЭТОТ КОМПОЗИТНЫЙ ПАРАЗИТ ГОТОВ СОЖРАТЬ КАЧЕСТВО ВАШЕГО ВИДЕОСИГНАЛА. НЕ ПОЗВОЛИМ!



Автор:
Матвей «hate008» Булохов
hate008@gameland.ru











НА ПЕРВОМ СКРИНШОТЕ – КОМПОЗИТНОЕ СОЕДИНЕНИЕ. НА ВТОРОМ – S-VIDEO. АРТЕФАКТЫ ОСОБЕННО ЗАМЕТНЫ НА КРАЯХ БУКВ.

СОЕДИНИТЬ

Чем же нам не угодил желтый «тюльпан»? Всего лишь тем, что он виноват в нечеткости, размытости изображения. Дело в том, что он не зря называется композитным. Пока по нему вместе текут все три цветовых канала, они успевают «напакостить» друг другу. Из-за этого картинка сильно мерцает, а на краях ярких цветовых переходов появляются характерные артефакты. Чтобы этого не происходило, необходимо воспользоваться компонентными подключениями.

В S-Video яркость и контрастность разведены по разным жилам провода, благодаря чему удается побороть почти все беды композитного соединения. Но из-за особенностей разделения сигналов U и V по нему может быть передано только чересстрочное изображение.

Логично предположить, что существует подключение, в котором разделены все три цвета. Оно обычно и подразумевается под «компонентным». Полное разведение поставило крест на артефактах взаимного проникновения каналов, но это не главное. Теперь мы можем использовать прогрессивную развертку и большие разрешения – до HDTV рукой подать.

PlayStation 2 480p

Shadow of the Colossus
Jak
DT Racer
Destroy All Humans
Vexx
The King of Fighters 2003
Ratchet & Clank: Up Your Arsenal
Resident Evil 4
SOCOM II: U.S. Navy SEALs
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction
Robotech: Battlecry
The King of Fighters: NeoWave
Soul Calibur II
Burnout 3: Takedown
Online Star Wars: Bounty Hunter
Fatal Frame 3
Guilty Gear Isuka
Realize – Panorama Luminary
Burnout Revenge
Dragonball Z Budokai 3
The King of Fighters 2002
God of War
Burnout 2: Point of Impact
Radiata Stories
SOCOM: U.S. Navy SEALs
Syphon Filter: The Omega Strain
Megaman X8
Ratchet & Clank: Going Commando
Prince of Persia: Sands of Time
True Crime: New York City
Tekken 5
Tekken 5: Devil Within
Urban Reign
Ghost In The Shell: Stand Alone Complex
NBA 2K3
Pump it Up: The Exceed
SOCOM III: U.S. Navy SEALs
Fatal Fury: Mark of the Wolves
SEGA Ages vol. 20
Gran Turismo 4
Soul Calibur III
ATV Offroad Fury 2
Van Helsing
Star Ocean Till the End of Time
Primal
Smash Court Pro Tournament 2
SNK vs. Capcom: SVC Chaos
Rise To Honor
Tekken 4
Jak X: Combat Racing
Prince of Persia: Warrior Within
MVP Baseball 2005
ESPN NFL 2K5
Megaman X: Command Mission
NFL 2K3
Capcom Fighting Evolution
True Crime: Streets of LA
Beyond Good and Evil
Crimson Tears
Splashdown: Rides Gone Wild
Robotech: Invasion
Suikoden IV
Rayman 3: Hoodlum Havoc
Haunting Ground
Showdown: Legends of Wrestling
SSX 3
Guilty Gear X2
Shrek 2: The Game
Ghost Hunter
Baldu Force EXE
Mortal Kombat: Deception
Jak II
The King of Fighters '94 Rebout
Double Shienryu

Покупай-ка

Консоли не комплектуются S-Video и компонентными проводами. Поэтому готовьтесь к первому удару по бюджету. И тот, и другой можно найти за $10-20. Но не стоит экономить. Чем выше качество аналогового провода, тем лучше сигнал.



КАЧЕСТВЕННЫЙ ПРОВОД S-VIDEO – НАШ ПЕРВЫЙ ШАГ К ПРИЛИЧНОЙ КАРТИНКЕ.

Определимся

480i, 480p, 720p, 1080i – краткие характеристики изображения. Цифра в начале обозначает количество горизонтальных линий, буква – развертку, от interlaced и progressive. Первые два – SDTV, остальные – HDTV.
Colorspace, цветовое пространство – математическая модель представления цвета. Кроме всем известного RGB существует еще несколько специализированных моделей. Нас интересует YUV (его подклассами являются YCbCr и YPbPr), обычно применяющаяся при передаче видеосигнала. Первый компонент – яркость (Y, luminance) – отвечает за оттенки серого, в то время как контрастность (U и V, chrominance) несет цветовую информацию.
Артефакты – в данном случае имеются в виду не изделия инопланетных цивилизаций, а специфические искажения картинки.

GameCube 480p

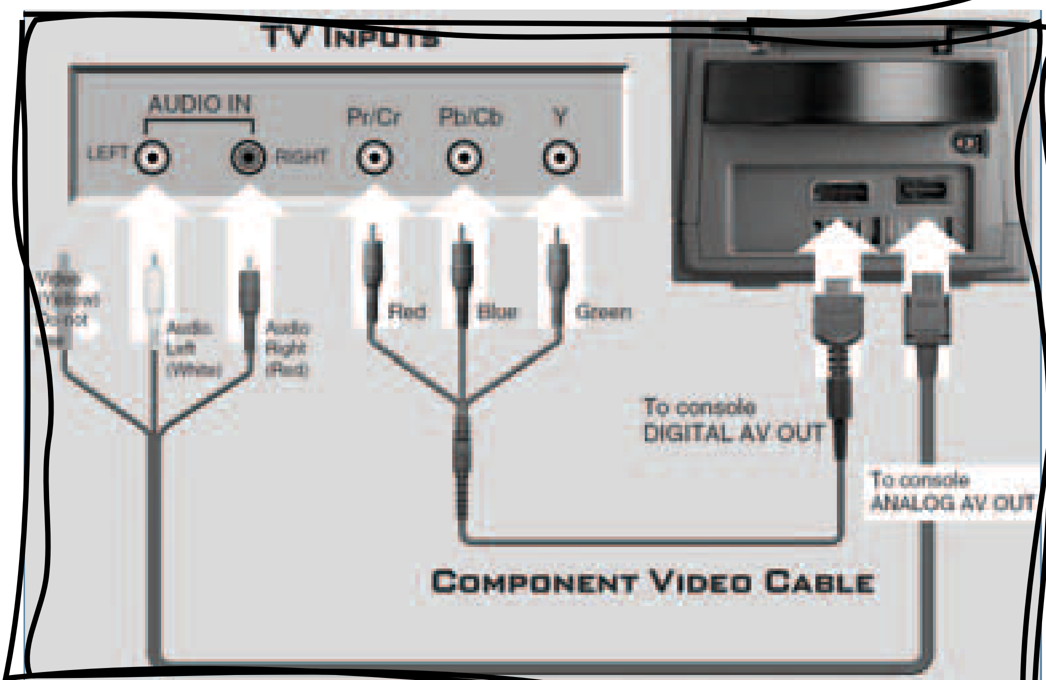
Mario Party 6
Paper Mario: The Thousand Year Door
Wario World
Kirby Air Ride
Phantasy Star Online Episode I and II
Metal Gear Solid: The Twin Snakes
Super Mario Sunshine
Mega Man X Command Mission
Smuggler's Run Warzones
The Legend of Zelda: Four Swords
Disney's Magical Mirror
Pokemon Coliseum Bonus Disc
Phantasy Star Online Episode III C.A.R.D. Revolution
Wave Race: Blue Storm
Burnout 2: Point of Impact
Final Fantasy: Crystal Chronicles
Mario Power Tennis
Mario Superstar Baseball
StarCraft: Ghost
True Crime: Streets of L.A.
Sonic Adventure 2: Battle
Baten Kaitos
SSX 3
Billy Hatcher and the Giant Egg
Cubivore
Prince of Persia: Warrior Within
James Bond 007: Everything or Nothing
Pokemon Box
Pikmin
Zoids: Full Metal Crash
Future Tactics: The Uprising
Viewtiful Joe 2
Vexx
Fire Emblem: Path of Radiance
TimeSplitters 3: Future Perfect
F-Zero GX
Super Monkey Ball 2
Animal Crossing
Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader
Star Wars: Bounty Hunter
StarFox Adventures
Madden NFL 2004
Soul Calibur II
Sonic Heroes
Sonic Adventure DX
Gladius
Cel Damage
The Simpsons Hit & Run
The Legend of Zelda: Ocarina of Time
James Bond 007: NightFire
The Legend of Zelda: Collectors Edition
Home Run King
Hudson Selection Vol. 1: Cubic Load Runner
Custom Robo
Beach Spikers
Hudson Selection Vol. 4:
Takahashi Meijin no Daibouken Shima
Prince of Persia: The Sands of Time
Pokemon Coliseum
Ikaruga
Die Hard: Vendetta
Pikmin 2
Alien Hominid
1080: Avalanche
Donkey Kong Jungle Beat
Geist
The Legend of Zelda: the Wind Waker
Virtua Striker 2002
Donkey Konga 2
Viewtiful Joe
Eternal Darkness: Sanity's Requiem
Tony Hawk's Underground 2
Madden NFL 2003
Tom Clancy's Splinter Cell
Mario Golf: Toadstool Tour
Mario Kart Double Dash!!
Super Smash Bros. Melee
Mario Party 5
FIFA Soccer 2005
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds
Aggressive Inline
Star Wars: Rogue Squadron III: Rebel Strike
Burnout
Mario Party 4
StarFox Assault
Metal Arms: A Glitch in the System
Battalion Wars
Metroid Prime
Metroid Prime 2: Echoes
Sphinx and the Cursed Mummy
Madden NFL 2002
Luigi's Mansion
Sonic Gems
Mortal Kombat: Deception
MVP Baseball 2004
Mystic Heroes
NASCAR Dirt to Daytona
NASCAR Thunder 2003
NCAA Football 2005
Godzilla: Destroy All Monsters
NBA 2K3
Sega Soccer Slam
Batman Begins
Resident Evil 4
NCAA Football 2003
NCAA Football 2004
NFL 2K3
NFL Street 2
Need for Speed Underground
Need for Speed Underground II
NHL 2006
Hudson Selection Vol. 2: Star Soldier
Hudson Selection Vol. 3: PC Genjin
Donkey Konga



SCART СОЗДАВАЛСЯ В ПОПЫТКЕ ОБЪЕДИНИТЬ НЕСКОЛЬКО ИНТЕРФЕЙСОВ ПЕРЕДАЧИ СИГНАЛА. НАДЕЕМСЯ, ЧТО У HDMI ЭТО ВЫЙДЕТ ЛУЧШЕ.

Покупай-ка

Что бы ни говорила реклама, лучшим выбором для игроков остается CRT. Вес и габариты полностью компенсируется непревзойденной цветопередачей (здорово, жидкие кристаллы), отличной контрастностью (привет, проекторы) и отсутствием задержек в прорисовке изображения (и вам хорошего дня, плазменные панели). Лучевого друга жизни с S-Video и диагональю выше средней можно приобрести за сумму от $350. А за $600 вам отдастся отличный образец, который с готовностью примет в себя три компонентных разъема.



РАЗ! – И GAMECUBE ГОТОВ К РАБОТЕ С ПРОГРЕССИВНЫМИ ИЗОБРАЖЕНИЯМИ.

Подвох из Европы

Если вы проигрываете DVD с фильмами на PlayStation 2, подключенной к телевизору компонентным SCART-разъемом, то, скорее всего, столкнетесь с одной его неприятной особенностью. Она выражается в том, что при попытке послать по SCART видеосигнал, цветовое пространство которого отличается от RGB, экран заливается зеленым. Можно смириться, переключая разъем (если он есть) в режим S-Video. А можно сменить вывод цветов на RGB во внутреннем меню консоли (для ее последних версий).

Гори-гори ясно

Выгорание экрана или лучевой трубки – напасть, жертвой которой может стать неосторожный геймер. Выражается выгорание в том, что на экране навсегда останется тень от какого-нибудь статичного изображения или его части (живой пример для москвичей – плазменные панели в одном из клубов, на которых теперь в любую погоду можно разглядеть сетку выбора персонажей из Soul Calibur II). Чтобы этого не происходило, нужно лишь не оставлять на экране статики. Избегайте долгих пауз и игр с большими кусками неанимированного интерфейса.

НАШИ ГОЛУБЫЕ ЭКРАНЫ

После того как мы убедились, что красота – не такое уж и сложное дело, можно приступить к следующей части. Нам предстоит ревизия ближайших телевизоров. И тут вполне может оказаться, что все благие намерения разобьются о суровую реальность. В округе может не найтись устройства, способного принять даже демократичный S-Video. Тогда бюджету придется смириться с очередной потерей. Впрочем, не стоит унывать. Нет ли поблизости компьютера?



РЕЗУЛЬТАТ РАБОТЫ ФИЛЬТРОВ MEDIA PLAYER CLASSIC.

Покупай-ка

Провод для прямого подключения к монитору обойдется в $20. За $40 можно найти настоящий китайский VGA-box, принимающий сигнал с PS2, Xbox и GC. Внутренний ТВ-тюнер легко разыскать в московской рознице за $30, а внешний (с компонентным входом) – за $40-90. С внутренними «компонентными» тюнерами у нас в стране плохо. Даже если они и появляются, то за странные для этих устройств деньги – от $300.

КОНЯ И ТРЕПЕТНУЮ ЛАНЬ…

Можно подключить консоль через компьютер. Для этого понадобится встроенная карта видеозахвата или ТВ-тюнер, в которых обязательно найдется разъем S-Video. Воспользовавшись программой, идущей в комплекте с тюнером, можно получить приемлемое качество картинки. Мы рекомендуем играть через Media Player Classic, удачно сочетающий в себе функции проигрывателя и программы для видеозахвата.

Но без компьютера можно обойтись. Напрямую подключаться к монитору позволяют внешние автономные ТВ-тюнеры, а в случае с Xbox – просто провод с разъемом D-SUB.

Лучший результат из всех перечисленных здесь способов дает провод для Xbox.



ПЕРЕХОДНИК DVI НА D-SUB ПОЗВОЛИТ ПОДКЛЮЧИТЬ КОНСОЛЬ К ЦИФРОВОМУ МОНИТОРУ.

Кто первый?

Впервые возможность восстановить прогрессивное изображение из чересстрочного, подключая консоль к монитору, появилась у владельцев Dreamcast. Для этого использовался специальный VGA-провод. Эта идея не была забыта. Для тех консолей, которые не могут подключаться к монитору официально, появились «левые» VGA-box, выполняющие ровно ту же функцию. Разница между ними в том, что появившиеся позже «всеядные» коробочки по непонятным причинам брали от приставки не три отдельных сигнала, а S-Video.

Развернем пошире?

«Есть ли в той или иной игре поддержка прогрессивной развертки?» – вопрос, на который инструкция дает не самый обнадеживающий ответ. Может есть, а может и нет. Зависит от разработчика. Чтобы облегчить вам поиски, мы собрали «прогрессивные» игры PlayStation 2, GameCube и Xbox в отдельных врезках. Стоит отметить, что на Xbox проектов, не умеющих работать в 480p, наберется всего с десяток. Вполне естественно, что подключать его напрямую к монитору можно, даже не сверяясь с таблицами.

Консоль Microsoft на сегодняшний день остается самой «прогрессивной» и «высокочеткой». Xbox впервые шагнул за пределы SDTV, использовав режимы 720p и 1080i, что еще сильнее укрепило его на позиции «лучшего друга монитора». Эти списки пока сравнительно невелики, зато 720 прогрессивных линий даже сейчас дадут фору по четкости и насыщенности деталями средненькой игре на PC.

ОПТИЧЕСКИЙ АУДИО-ПРОВОД СПОСОБЕН БУКВАЛЬНО ПРЕОБРАЗИТЬ ПРИВЫЧНУЮ АТМОСФЕРУ ИГРЫ.



Xbox 720p

- X-Men Legends II: Rise of the Apocalypse
- Soul Calibur II
- Atari Anthology
- Enter the Matrix
- Amped 2
- Street Hoops
- Freedom Fighters
- Evil Dead: Regeneration
- Terminator 3: Rise of the Machines
- Dragon's Lair 3D
- Tony Hawk's Underground
- World Series Baseball 2K4
- NBA Live 2006
- Tony Hawk's Underground 2
- MX Unleashed
- Syberia
- ESPN Major League Baseball 2K4
- The Sims: Bustin' Out
- MX vs. ATV Unleashed
- Charlie and the Chocolate Factory
- True Crime: Streets of L.A.
- NBA Ballers
- NBA 2K3
- FIFA Street
- X-Men Legends
- Steel Battalion: Line of Contact
- Crash Nitro Kart
- The Incredible Hulk: Ultimate Destruction
- MVP Baseball 2004
- The Urbz: Sims In The City
- MVP Baseball 2005
- Virtual Pool
- ESPN NBA Basketball 2K4
- Total Overdose
- Tony Hawk's Pro Skater 4
- FIFA Soccer 2006
- The Warriors
- Disney's Extreme Skate Adventure

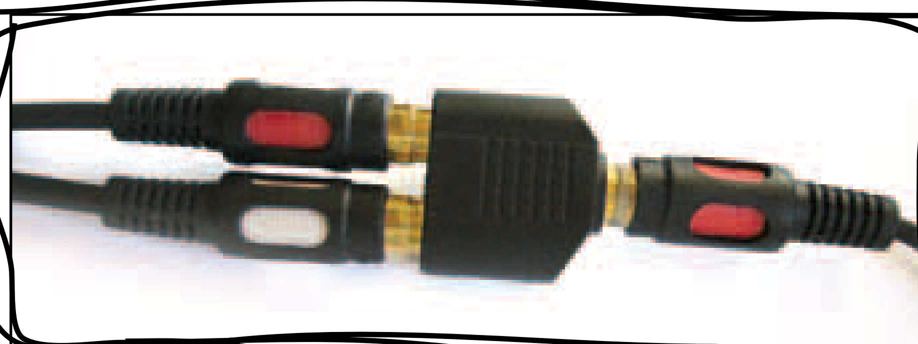
Xbox 1080i

- MX Unleashed
- Syberia
- Dragon's Lair 3D
- Enter the Matrix
- MX vs. ATV Unleashed
- Atari Anthology

ОЗВУЧЬТЕ, ПОЖАЛУЙСТА

Да что мы все о видео? Звук – тоже немаловажная часть игрового процесса. Для начала – немного об аналоговых подключениях. Напоминаем, что в красном и белом «тюльпанах» живут два разных канала. И в случае, если вам нужно заставить звучать монофонический телевизор, обязательно включите оба провода в переходник «Y». Это позволит услышать весь звук в игре, пусть и не разведенный по каналам.

С «цифрой» дела обстоят несколько интереснее. Все современные консоли могут выводить многоканальный цифровой звук. Делают они это через оптический выход (кроме GameCube – там есть только «тюльпаны»). Перед тем как попасть в акустическую систему, он должен пройти через соответствующий декодер. На GameCube и в большинстве игр с трехмерным звуком на PlayStation 2 используется технология Dolby Pro Logic II – она позволяет разворачивать два имеющихся канала на многоканальную акустику. В Xbox все по-другому: в большинстве игр звучит «честный» Dolby Digital 5.1.



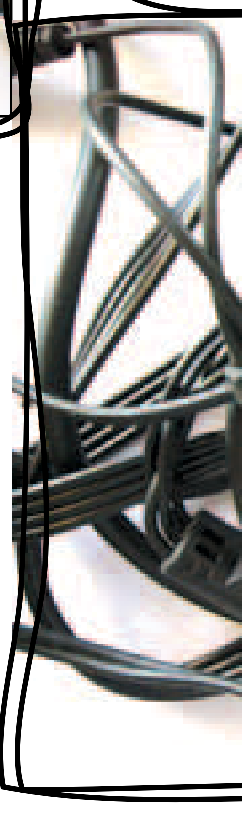
СВЕДЯ ДВА КАНАЛА В ОДИН, ВЫ НЕ ПОТЕРЯЕТЕ ПОЛОВИНУ АУДИОПАНОРАМЫ.

Покупай-ка

Плохих оптических проводов не бывает. Поэтому можно брать любой попавшийся, скажем, за $10. Многоканальную акустику сейчас можно найти на любой вкус и кошелек (от $50) – знай выбирай.

Не как все

Nintendo заявила, что ей направление развития HDTV нисколько не интересно, и в новой консоли Revolution формат 720p можно даже не ждать. Что ж, у всех свои понятия о потребностях покупателей.

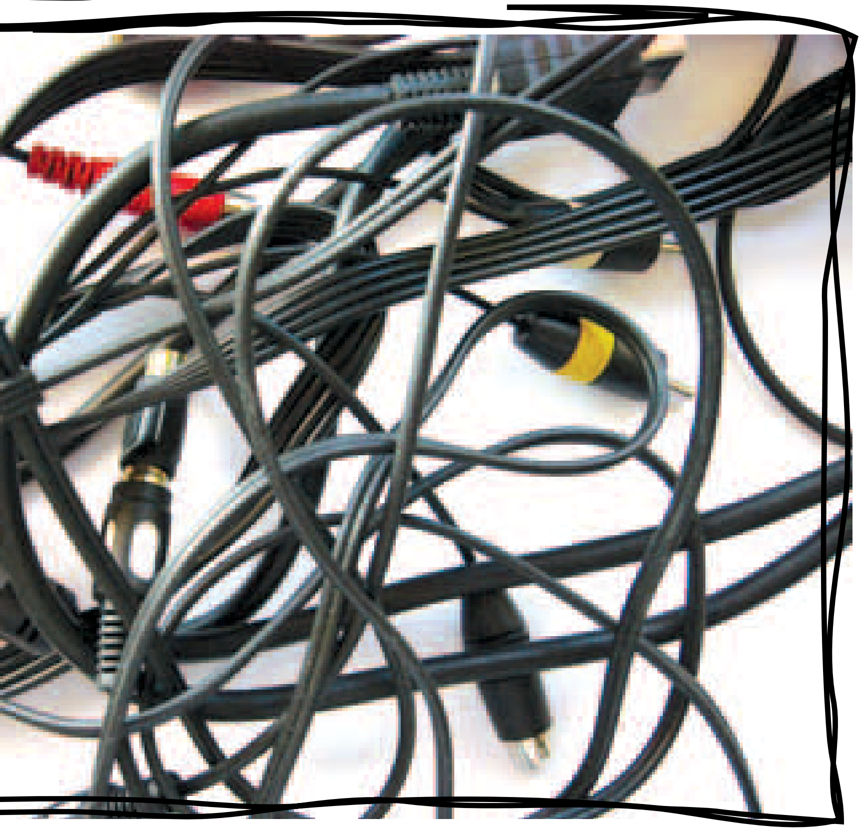




ТАК ВЫГЛЯДИТ ЦИФРОВОЙ РАЗЪЕМ БУДУЩЕГО.

ЧТО БЫЛО ДАЛЬШЕ?
Самое интересное ждет нас в недалеком будущем: PlayStation 3 будет оснащена двумя выходами HDMI. Этот интерфейс – полностью цифровой, его применение позволит полностью отказаться от аналоговой передачи данных между консолью и экраном. HDMI с помощью переходника подключается к ставшему привычным разъему DVI.

Wire hell
Это понятие описывает происходящее во многих современных домах. Огромное количество проводов от разнообразных бытовых и развлекательных устройств буквально опутали квартиры и офисы. BlueTooth, WiMax и Wireless USB уже начали борьбу с этими завалами. Но о новом цифровом беспроводном интерфейсе, передающем видео и аудио на устройства воспроизведения, пока ничего не слышно. Возможно, к следующему поколению консолей появится.



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

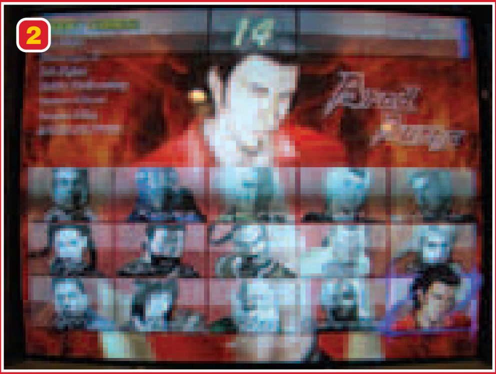


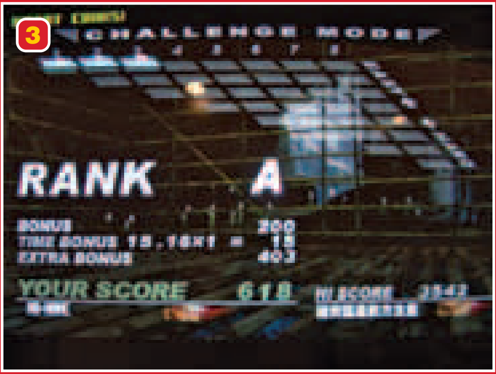
VF4: Final Tuned

В Стране заходящей Луны Virtua Fighter популярен примерно так же, как Soul Calibur в нашей редакции (и во всем остальном мире). Турниры проводятся чуть ли не каждый день, ведутся и обновляются табели о рангах, лучших игроков знают в лицо, а претенденты тренируются, не покладая рук, и постоянно изобретают новые стратегии. Только Virtua Fighter не дураки разрабатывали (Namco, ничего личного). В Sega знают, как обратить ситуацию себе на пользу.

В девяностых игровые автоматы от звездной команды Sega AM2 практически безраздельно властвовали в аркадах. Afterburner, Virtua Fighter, Daytona USA, Virtua Cop – эти игры по праву считаются классическими. А Virtua Fighter, техничный файтинг от Sega, властвует и до сих пор. Создатели игры идут в ногу со временем: автомат Virtua Fighter 4 считается образцовым файтингом. Впрочем, за пределами Японии мало кто знает о всех его прелестях. Разработчики постоянно переделывают боевую систему, которая, кажется, достигла совершенства еще в третьей части игры. Трудно даже просто перечислить все версии Virtua Fighter 4. Владельцы приставок знакомы с двумя: собственно Virtua Fighter 4 и его расширенным изданием Virtua Fighter 4: Evolution. В прошлом году на игровых автоматах появился Virtua Fighter 4: Final Tuned. Под Новый год – Final Tuned Ver. B (именно эта машина стоит в «Октябре»). Совсем недавно в аркады въехала Final Tuned Ver. C. Игру обновляют с завидной регулярностью – не потому, что раз в месяц прогеймеры находят новое бесконечное комбо. Sega AM2 превратила Virtua Fighter 4 в национальный вид





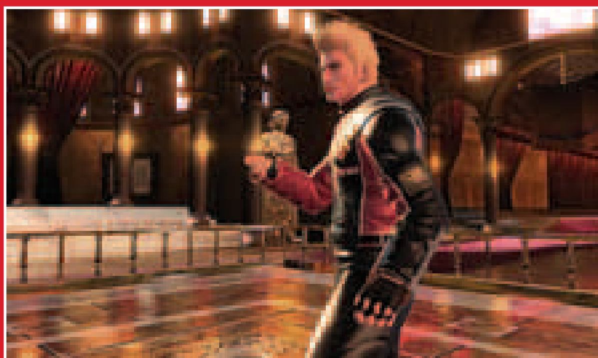




1 В VIRTUA FIGHTER 4: EVOLUTION СРЕДИ ПЕРСОНАЖЕЙ ПОЯВИЛИСЬ НОВИЧКИ. В FINAL TUNED ВСЕ ВЕТЕРАНЫ НА МЕСТЕ; НОВЫХ ГЕРОЕВ НЕТ. 2 В ВЕРХНЕЙ ЧАСТИ ЭКРАНА ВЫ МОЖЕТЕ ВИДЕТЬ ПЛАШКИ PERSONAL DATA – ТАМ БЫЛА БЫ ИНФОРМАЦИЯ О ПЕРСОНАЖЕ, ЕСЛИ БЫ АВТОМАТ ПОДДЕРЖИВАЛ КАРТЫ СОХРАНЕНИЯ, А САМИ КАРТЫ У НАС БЫЛИ. 3 В РЕЖИМЕ CHALLENGE НУЖНО ВЫПОЛНЯТЬ МИССИИ. КАКИЕ ИМЕННО, НЕПОНЯТНО: АВТОМАТ ОБЩАЛСЯ С НАМИ ТОЛЬКО НА ЯПОНСКОМ ЯЗЫКЕ. 4 НЕСМОТРЯ НА СОЛИДНЫЙ ВОЗРАСТ ИГРЫ, ГРАФИКА VIRTUA FIGHTER 4 ОСТАЕТСЯ ОБРАЗЦОВОЙ ДЛЯ ЛЮБОГО ФАЙТИНГА.

Скорее в номер!

Популярность Virtua Fighter 4 и не думает угасать, а AM2 уже кует продолжение игры для аркадной суперплатформы Sega Lindbergh. Нагло пользуясь случаем, печатаем клевый скриншот VF5.



ХОЧУ!

Автомат Virtua Fighter 4: Final Tuned можно найти, например, в московском кинотеатре «Октябрь» (станция метро Смоленская или Арбатская) по адресу ул. Новый Арбат, 24. Так же в холле кинотеатра можно поиграть на F-Zero AX (о котором мы рассказывали в прошлом выпуске рубрики), симуляторе картинга Club Kart: European Session и еще нескольких автоматах. Цена одного жетона – всего двадцать пять рублей.





спорта так же, как Blizzard научила мир играть в StarCraft. Blizzard, кстати, тоже до сих пор выпускает патчи. Представьте идиллическую картину: каждый игровой автомат с вашим любимым файтингом в любой аркаде подключен к сети Интернет. Игрокам выдаются карты памяти, на которые будут записываться все их победы и поражения. После этого каждая ваша игра против Танаки с соседней улицы заносится в единую базу данных и подшивается к национальной статистике, а автомат беспристрастно раздает игрокам рейтинги. Скажем, пять побед над умелыми бойцами мгновенно поднимают ваш дан. Пять проигрышей новичкам – и вы снова недостойны черного пояса. Полная база данных проведенных дуэлей, записи матчей мастеров, репортажи с чемпионатов, подробные инструкции, информация о ближайшем автомате – все это раздается бесплатно, только играй. Такая система существует в Японии далеко не первый год. Размах событий – потрясающий: дело дошло до того, что компания DoCoMo запустила особую услугу для игроков в Virtua Fighter: информацию о ближайшем автомате и событиях в национальной лиге можно получить на мобильный телефон.

Карта сохранения Virtua Fighter 4 – ваш паспорт в мире онлайн-единоборств. Играя на Final Tuned в одиночку, вы зарабатываете очки, на которые можно приобрести новые прически, костюмы и примочки и сделать вашего героя единственным и неповторимым (система не так развесиста, как в Soul Calibur 3, но тоже очень и очень неплоха). Набор ударов и характеристики персонажа при этом нисколько не меняются – так разработчики блюдут баланс. С другой стороны, вы можете (вы должны!) принести на чемпионат Японии свою карту и показать, что именно ваш Акира – самый непобедимый Акира в мире.

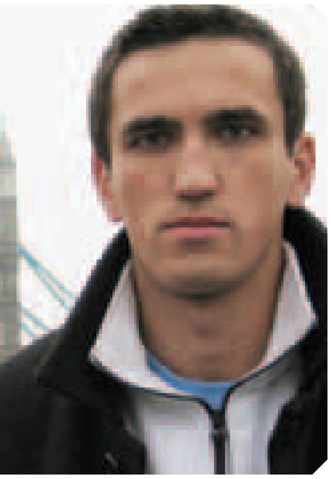
К сожалению, чудеса Virtua Fighter 4 творятся только в Японии. В стане американских поклонников игры стоит стон и скрежет зубовный: онлайн-сервис для Virtua Fighter так и не был запущен в США. Нужно ли говорить, как обстоят дела на просторах нашей необъятной? Автоматы не выдают карты сохранения, сеть не работает, меню на японском – разобраться, чего от тебя хотят в режиме Challenge, решительно невозможно. Лучше сделайте хорошее дело: купите Virtua Fighter 4: Evolution для PS2, и вы узрите крошечную часть величия лучшего файтинга в мире. ■







5 ТАК ВЫГЛЯДИТ FINAL TUNED, КОТОРЫЙ СТОИТ В МОСКВЕ В КИНОТЕАТРЕ «ОРБИТА»... **6** ...А ТАК – ОБОЙМА АВТОМАТОВ, НА КОТОРЫХ ТРЕНИРУЮТСЯ ЯПОНЦЫ. **7** СТОИМОСТЬ ИГРЫ УКАЗАНА НА ЖЕТОНОПРИЕМНИКЕ. 100 ЙЕН – ЭТО ПО-НАШЕМУ ПРИМЕРНО ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ РУБЛЕЙ. ИМЕННО СТОЛЬКО И СТОИТ ОДИН ЖЕТОН. **8** ПОКЛОННИКИ DUAL SHOCK 2, МОТАЙТЕ НА УС. ТАК И ТОЛЬКО ТАК ВЫГЛЯДИТ НАСТОЯЩЕЕ ОРУЖИЕ, ГМ, «КОНСОЛЬНОГО КИБЕРАТЛЕТА».



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

WCG 2005 Grand Final по CS

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Итак, главный турнир года World Cyber Games 2005 Grand Final состоялся. После двух лет неудач россияне наконец-то сумели не просто заставить соперников бояться, но и подтвердили свою мощь выигранными медалями. Более того, отечественные геймеры были в шаге от главного командного кубка, но в финальный день нам немножко не повезло. О том, как развивались события на мировом первенстве, вы узнаете далее.

Около 700 человек из 67 стран собрались в Сингапуре, столице одноименной республики. Несмотря на то что турнир проходил в середине осени (с 16-го по 20-е ноября), когда на родине у большинства участников наступали холода, город, от которого до экватора рукой подать, встретил нас обжигающей жарой и непривычной влажностью. В дебютный день состоялась традиционно яркая церемония открытия – спонсоры и организаторы поприветствовали всех собравшихся, судьи дали клятвы честности, а капитаны от каждой сборной вышли на сцену со своими национальными флагами. До первых матчей оставались считанные часы...

Обзор соревнований мы начнем с рассказа о номинации Counter-Strike: Source. Факт проведения финальной части WCG на «Контре» второго поколения анонсировался давно, однако многие страны все равно устраивали отборочные на старом патче 1.6. Да, среди прочих были и уже не раз заявлявшие о себе команды-фавориты, но как они чувствовали себя в новой версии CS, не знал никто. Поэтому и явного претендента назвать не считалось возможным. Бойцы из Virtus.Pro тренировались перед поездкой около двух месяцев, а это довольно мало для чемпионата такого масштаба. Впрочем, они чуть ли не единственные в Москве, играющие в Source, поэтому подготовка в основном проходила по Интернету. И уже стартовая встреча с японцами показала – прошли времена безоговорочного превосходства «Виртусов» в стрельбе. Победу наши вырвали лишь благодаря силе духа. Разгромив белорусов из Tarantul, у которых дома, видимо, тоже все рубятся в CS 1.6, россияне пробились в плей-офф. Ввиду того, что из каждой группы в следующий этап выходила одна команда, борьба за выживание развернулась нешуточная. Так, после первого дня отправились паковать чемоданы практически все скандинавы. Кульминационный момент для VP на чемпионате настал в 1/8 финала в матче с румынами из TeG, ранее выбившими из розыгрыша знаменитую Level (Дания). Изначально казавшаяся легкой прогулкой встреча отняла у москвичей столько нервов, сколько хватило бы на десять соревнований. После неуверенной победы на de_inferno последовал настоящий провал на de_cbble. За Терроров наши отдали 15 раундов из возможных. Счет по картам сравнялся, что при «олимпийке» подобно русской рулетке. Тем не менее, Virtus.Pro, отдадим им должное, не сломались и с грехом пополам, уже в дополнительное время на de_dust2, взяли решающее очко.

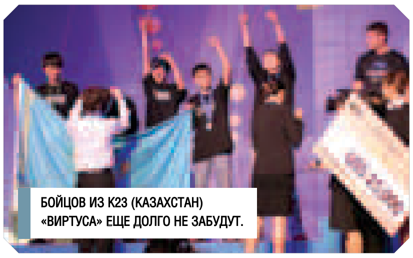
А ведь самое сложное только начиналось. В четвертьфинале «Виртуса» сразились с венграми из Ancients, чудом забравшимися так далеко в турнирной сетке. Счет 2:0 говорит сам за себя.

А затем, когда до гарантированных медалей оставался всего шаг, произошел крах. Словно на наконечник румынского копья напоролись россияне на клан k23 из Казахстана. По действиям VP было видно, что у ребят просто кончились силы. Проведя более 13 часов за компьютерами и отдав всю энергию в битве с TeG, выиграть еще один матч ни тактически, ни технически не получалось. Эх, перенести бы этот бой на утро, но регламент состязаний не позволял. В результате полное отсутствие командного духа и невзрачная стрельба вылились в сухое поражение 0:2. После второго уровня de_dust2 табло показывало 3:16, что само по себе представить трудно. Отечественная мечта, однажды сбывшаяся на ACON5, умерла... Оставалась надежда на бронзовые медали, но ее разрушили опытные канадцы из EG, которые за большим и не гнались.

А «золото» без проблем завоевала американская команда 3D, подтвердившая свой титул чемпиона WCG. ■



ЦЕРЕМОНИЯ ОТКРЫТИЯ И ТРАДИЦИОННЫЙ ВЫНОС ФЛАГОВ.



БОЙЦОВ ИЗ K23 (КАЗАХСТАН) «ВИРТУСА» ЕЩЕ ДОЛГО НЕ ЗАБУДУТ.

Результаты Counter-Strike 5x5:

1 место – **3D (США)** – $50000;
2 место – **k23 (Казахстан)** – $25000;
3 место – **EG (Канада)** – $10000;
4 место – **Virtus.Pro** (Россия).



VIRTUS.PRO В МАТЧЕ С БЕЛОРУСАМИ ИЗ TARANTUL.

WCG 2005 по Warcraft III

Уж где болельщики полноправно ждали медалей, так это в дисциплине Warcraft III: The Frozen Throne. Россиянин Deadman, занявший третье место на ACON5 и второе на ESWC 2005, в текущем сезоне не раз демонстрировал свое мастерство. Смущал лишь один факт. На родине ему нет равных, что выливалось в полное отсутствие напряженных матчей. А с оппонентами-середнячками к международному событию подготовиться непросто, хотя бы даже морально. Более того, и жеребьевка, состоявшаяся за месяц до WCG, подарила Дэдману крайне легких соперников в группе. С ними он, естественно, играючи расправился. А теперь представьте, что вы – отечественная сборная по футболу, спокойно крушите себе Люксембурги и Лихтенштейны, но неожиданно на вашем пути встает, например, Бразилия. Нормальной реакцией здесь может быть волнение, боязнь и, скорее всего, потеря уверенности в собственных силах. Все это почувствовал и Deadman, когда в 1/16 плей-офф он столкнулся лицом к лицу с голландцем 4K.Grubby, пожалуй, единственным дуэлянтом в мире, которого россиянин не может одолеть на протяжении всего года. Как итог – два безликих поражения с промежуточной натянутой победой, когда, казалось, Дэдман вспомнил, что приехал за медалями. Но, видимо, забыл об этом в решающем третьем поединке. Впрочем, москвич Flash и Neytpoh из Владивостока прекратили борьбу на турнире еще раньше. Если последний еще как-то огрызался, пробившись из труднейшей группы с датчанином Bjarke и немцем HasuObs, и оступился в 1/32 финала, то столичный боец не скрывал в принципе, что практически не тренировался и находится в Сингапуре скорее как турист, благополучно слив пять игр из пяти. В целом же номинация Warcraft III преподнесла массу сюрпризов, таких как ранний вылет 4K.FoV'a (от руки Grubby), сенсационное поражение самого голландца в полуфинале от американского Ночного Эльфа Shortround'a, неудачи литовца Winner'a и украинца HoT'a и, наконец, блеклое выступление геймеров из Южной Кореи и Швеции. А на верхней ступени пьедестала оказался чемпион июньского ACON5 китаец WE.Sky, которого по праву можно назвать сильнейшим дуэлянтом 2005 года.


ПРИЗЕРЫ WCG 2005 ПО WARCRAFT III: SHORTROUND, SKY И GRUBBY.

Результаты Counter-Strike 5x5:

1 место – **WE.Sky (Китай)** – $20000;
2 место – **Shortround (США)** – $10000;
3 место – **4K.Grubby (Голландия)** – $5000;
4 место – **4K.ToD (Франция)**.


ПРОИГРАЙ DEADMAN СПЕЦИАЛЬНО ПОСЛЕДНИЙ МАТЧ В ГРУППЕ, С GRUBBY ОН ПЕРЕСЕКСЯ БЫ ЛИШЬ В ФИНАЛЕ.

На нашем DVD

Коллекция демо-записей Counter-Strike с региональных отборочных на ASUS Autumn Cup 2005, EPS Germany и Beskonechnost #6, риплеи с World Cyber Games 2005 Grand Final, InCup и King of The Hill, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

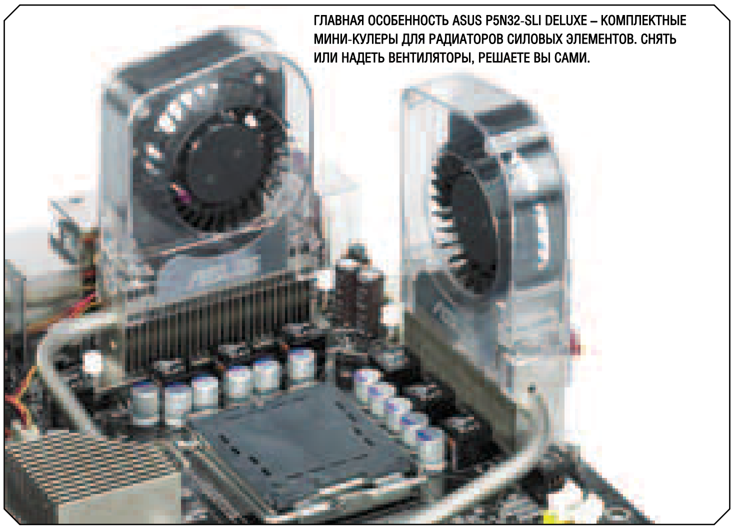
Технологии

Новое поколение SLI-плат от ASUS под Intel и AMD: скорость и тишина.

Компьютер, предназначенный для современных игр (например, таких, как Quake 4 или Battlefield 2) – это сложнейшая система, основу которой должна составлять надежная материнская плата. Даже если вы не планируете разгонять компоненты своего «железного друга», советуем вам выбирать модели, «заточенные» под нужды оверклокеров, – просто потому, что в штатном режиме такие платы имеют больший запас стабильной работы. Второй немаловажный момент – шум охлаждающего чипсет вентилятора. Они, как правило, небольшие в диаметре, работают на высоких оборотах и не умеют снижать частоту вращения. Мы мало знаем людей, которых не раздражает звук работающего на всех парах компьютера.

Пожалуй, наиболее любопытную «оверклокерскую» плату для процессоров Intel (с разъемом LGA 775) выпустила компания ASUS. Называется она P5N32-SLI Deluxe. Ее северный и южный мосты чипсета nForce 4 SLI X16 Intel Edition (или же NVIDIA nForce 4 SLI), а также силовые элементы питания охлаждаются радиаторами, соединенными между собой тепловыми трубками. Таким образом, модель является полностью бесшумной, а отводом горячих потоков воздуха по умолчанию занимается процессорный кулер. Если же вам требуется экстремальный разгон, или же вы собираетесь установить на CPU безвентиляторную систему охлаждения (например, водяную), то P5N32-SLI Deluxe очень легко «проапгрейдить». В комплекте с платой поставляются два небольших «пропеллера», которые можно «надеть» на радиаторы, расположенные возле «камня». Надо сказать, что конструкция силовых элементов реализована по новой 8-фазной схеме, что снижает температуру модуля питания на 15°C по сравнению с традиционными решениями. Другой интересный момент – специальный рассеиватель Stack Cool 2, расположенный с обратной стороны платы. С этой конструкцией текстолит в области элементов питания и чипсета нагревается на 20°C меньше. Помимо серьезного подхода к охлаждению, P5N32-SLI Deluxe выделяется комплектным WiFi-адаптером, что пригодится для организации беспроводной игровой сети. Необходимо также отметить наличие двух слотов PCI Express x16, работающих при подключении двух видеокарт на полную мощность (то есть использующих все 32 линии). Производительность в режиме SLI, по сравнению с формулой x8 + x8, на больших разрешениях, согласно испытаниям сайта Anandtech, может увеличиваться до 25% (http://www.anandtech.com/mb/showdoc.aspx?i=2580&p=10).

Не оставила без внимания ASUS и приверженцев CPU от фирмы AMD. Материнская плата ASUS A8N32-SLI Deluxe (на чипсете NVIDIA nForce 4 SLI или NVIDIA GeForce 6150 с встроенной графикой) «спасается» от перегрева аналогичным способом. Хотя тепловая трубка тут всего одна, она пронизывает радиаторы не только северного и южного мостов, но и одного из силовых элементов. Присутствуют в модели и все вышеперечисленные «бонусы», а вот вентиляторы-насадки в комплекте отсутствуют – для Athlon'ов, которые потребляют электроэнергии гораздо меньше современных настольных Pentium'ов, они без надобности.


ГЛАВНАЯ ОСОБЕННОСТЬ ASUS P5N32-SLI DELUXE – КОМПЛЕКТНЫЕ МИНИ-КУЛЕРЫ ДЛЯ РАДИАТОРОВ СИЛОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ. СНЯТЬ ИЛИ НАДЕТЬ ВЕНТИЛЯТОРЫ, РЕШАЕТЕ ВЫ САМИ.

WCG 2005 Grand Final: медали, которых ждали



РОССИЙСКИЙ БОЛЕЛЬЩИК В ОКРУЖЕНИИ НАШИХ МЕДАЛИСТОВ, KOT'A И ANDROIDE'A.

Спрашиваете, почему мы уделили меньше места номинациям, в которых россияне стали призерами? Да потому, что прошедший не через один WCG дуэт Alex и Androide просто обязан был брать медали. Получив бесценный урок в 2004 году, оба вполне могли претендовать на «золото», но завоевали все-таки «серебро». Возможно, сказалось отсутствие опыта игры в финале, когда одна ошибка стоит $10000, но еще до матчей на большой сцене, перед тысячами зрителей, наши парни показали себя во всей красе. В состязаниях по StarCraft: Broodwar Андроид доказал, что его неудача 12 месяцев назад была случайностью, с легкостью победив знаменитых прогеймеров Blackman'a, Silent_Control'a и Legionnaire. Не по зубам ему оказался лишь 24-х летний кореец fOru (раса Protoss), начавший с двух поражений в группе, но сумевший уже по ходу турнира набрать отличную форму. Кстати, стратеги из Страны утренней свежести не уступают пальму первенства в StarCraft на протяжении пяти WCG. В 2001-2002 году блистал Slayers_Boxer, затем взошла звезда Ogogo. Наконец, в Сан-Франциско не было равных Xell0s'y, который в этот раз бесславно уступил земляку Silent_Control'y.

Великолепно в дисциплине FIFA 2005 выступил x4-Alex из Санкт-Петербурга. Правда, чтобы поймать кураж, ему потребовалось время на групповой стадии – три матча он выиграл с преимуществом в один мяч. Зато в плей-офф питерец словно ураган пронесся по своим противникам, добравшись до финала со Styla из Германии. Последний являлся чемпионом 2003 года



ИЗВЕЧНЫЕ СОПЕРНИКИ – STYLA И ALEX.

и, к сожалению, Алекс не смог одолеть столь серьезного футболиста. В первом поединке уже в самом начале у россиянина был удален ключевой защитник, что повлияло на судьбу всего матча. Тем не менее, немец сумел оторваться всего на один мяч. Однако в ответной встрече его превосходство уже было ощутимым, и Alex удостоился только второго места.

В Need For Speed Underground 2 честь страны защищал USSRxMrKot, и выполнил он свою задачу на все сто. Быстрее него оказались лишь бразильцы GearGG и Godsmack – каждому из них Кот уступил по разу. В заезде за «бронзу» наш гонщик умудрился обогнать прошлогоднего чемпиона турнира немца sLiv'a, прежде игравшего под псевдонимом [pG]Silver. А вот

РЕЗУЛЬТАТЫ STARCRAFT: BROODWAR:

1 место – fOru (Южная Корея) – $20000;
2 место – 3D.Androide (Россия) – $10000;
3 место – Legionnaire (Австралия) – $5000.

РЕЗУЛЬТАТЫ FIFA 2005:

1 место – Styla (Германия) – $20000;
2 место – x4-Alex (Россия) – $10000;
3 место – eDuYepp (Испания) – $5000.

РЕЗУЛЬТАТЫ NFSU 2:

1 место – GearGG (Бразилия) – $20000;
2 место – Godsmack (Бразилия) – $10000;
3 место – USSRxMrKot (Россия) – $5000.

РЕЗУЛЬТАТЫ WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR:

1 место – SK.Select (Южная Корея) – $20000;
2 место – TmG-QuanChi (Бразилия) – $10000;
3 место – TmG-Insane (Германия) – $5000.

США – чемпионы в командном зачете.

Статистика WCG 2005 по медалям:

1 место	США (2 золота, 1 серебро);
2 место	Южная Корея (2 золота, 1 бронза);
3 место	Бразилия (1 золото, 2 серебра);
4 место	Германия (1 золото, 1 бронза);
5-6 места	Китай, Япония (по 1 золоту);
7 место	Россия (2 серебра, 1 бронза).



действительно не повезло единственному отечественному геймеру на соревнованиях по Warhammer 40.000: Dawn of War – TmG-ecLipser'y. Жеребьевка свела его в одной группе с двумя сильнейшими дуэлянтами мирового онлайн-рейтинга, и, как ни старался россиянин, победив всех остальных оппонентов, пробиться в следующий тур ему не удалось. На этом репортаж подошел к концу, до встречи в Италии на WCG 2006! ■

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@cyber-sport.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: репортаж с ASUS Autumn Cup 2005 и результаты CPL Painkiller World Tour Grand Final.

Автор:
Инна Яшина
yashina@gameland.ru

ТУРНИР



г. Краснодар (1539 км)
Владимир Извеков (maloy)
18 лет



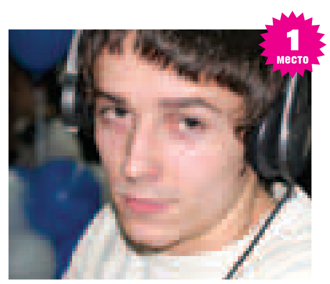
Владимир приехал на турнир в Краснодар из Новороссийска, где учится в Морской Государственной Академии им.Ушакова на судоводителя, хотя хочет стать пожарником. Осваивать видеоигры начал с первых появившихся в России приставок «Денди», как давно это было, считайте сами. По-настоящему продвинутым геймером стал, открыв для себя Quake III. Владимир, как и многие люди, выросшие на море, немного недооценивает свой город. Зато обожает родную улицу Декабристов, на которой живет он сам и многие его друзья.

г.Санкт-Петербург (651 км)
Андрей Дмитриев (Dept)
20 лет



Андрей работает менеджером по продаже строительных материалов, в следующем году будет поступать в ВУЗ и в дальнейшем хочет открыть свой бизнес по профилю нынешней работы. Играет в компьютерные игры более трех лет и признает только Quake III! Любит общаться с друзьями и читать исторические романы. Обожает свой город, считает его лучшим в мире! Мечтает любить и быть любимым!

г. Москва
Антон Синьгов (Cooller)
19 лет



Чемпион! Учится в Академии экономической безопасности МВД России. Хочет быть предпринимателем. Ну что же, предприниматель с юридическим образованием уже успешное сочетание. Обожает проводить время за рулем своего авто и, в связи с этим, часто бывает на Воробьевых горах – самом популярном месте автолюбителей и просто красивейшем районе Москвы. Гордится тем, что живет в столице. Вызывает уважение у своих друзей и так же уважительно относится к ним.

г. Нижний Новгород (439 км)
Михаил Ложкин (fortune)
21 год



Принадлежит к категории «геймеры-лирики», по профессии – художник-оформитель. Спокойный и самостоятельный, а все потому, что увлекается йогой и тай-чи. Михаил не имеет даже электронной почты, но это не мешает ему быть одним из самых известных игроков в Quake в России.

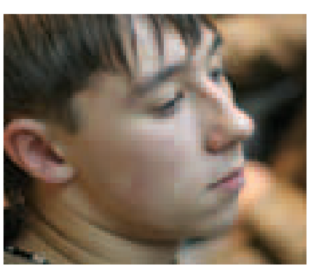
10 ГОРОДОВ

ФИНИШНАЯ ПРЯМАЯ

Красноярск

Иркутск

г. Казань (797 км)
Олег Тихонов (4saGewarrax_)
19 лет



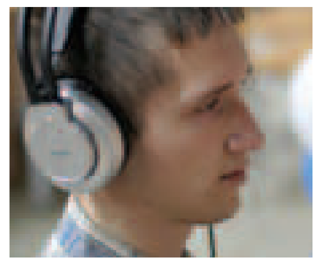
Учится в Казанской государственной Академии Ветеринарной медицины. Хочет стать большим начальником, но не по выбранной специальности. В компьютерные игры играет 4 года, профессионально – 2. Считает себя pro-геймером, со всеми вытекающими отсюда последствиями, т.е. зарабатывает игрой деньги. Обожает мегаполисы, вроде Москвы. А в родном городе частенько посещает ночные клубы. Друзья отзываются о нем как о прикольном, классном, симпатичном парне. Полностью к ним присоединяемся.

г. Пермь (1490 км)
Игорь Михайлов (WPWereWolf)
19 лет



Учится в Пермском Государственном политехническом университете на программиста. Параллельно уже приобретает опыт работы по специальности на Юго-Камском машиностроительном заводе. Игорь один из немногих людей, для которых работа – это отдых, что говорит о верно сделанном шаге в выборе профессии. Любит общаться с людьми, любит своих родителей, свою девушку, больше всего ценит домашний уют, с нетерпением ждет выхода Quake 4. Самокритичен, мечтает побороть свою лень, хотя друзья отзываются о нем очень лестно: «Игорь – суперположительный! Умный, добрый и иногда скромный». Любит и хорошо знает кино, обожает программировать и бегать по уровням «Квейка». Отлично ладит с коллегами, сокурсниками. Он обладает редким умением делать сюрпризы, и с ним никогда не бывает скучно!

г. Екатеринбург (1667 км)
Виктор Есаулков(doxliy)
20 лет



Учится на программиста в Уральском политехническом университете. Знакомство с компьютерными играми состоялось 6 лет назад, еще во времена ZX-Spectrum. Гордится, что живет в городе, который находится у самой границы Европы с Азией. Обожает отдыхать в историческом центре Екатеринбурга – на Плотинке. Мечтает создать компьютерную игру, которая понравится ему самому!

г. Новосибирск (3191 км)
Николай Иванов (adrenalin)
18 лет



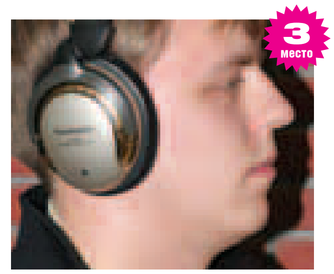
Николай из числа тех участников, что расширили географию нашего турнира. Он специально приехал в Новосибирск из Омска, а это, ни много ни мало, 627 км! Омск не поддержал Николая в этой поездке, за что Николай на свой родной город немного обиделся. Омские киберспортсмены, обратите внимание на ваши таланты, они того заслуживают! Николай учится в Лингвистическом университете. Мечтает стать суперменом, жить в собственном доме на берегу моря с красавицей женой и ездить на дорогих авто. И ему это удастся, ведь кроме того, что он освоит профессию переводчика, он уже является чемпионом по игре в Quake III, профессиональным футболистом и баскетболистом и просто душой любой компании.

г. Красноярск (3955 км)
Василий Сотников (Siberiavasssek)
17 лет



На самом деле Василий оказался из Барнаула, но с легкостью обыграл кваkеров Красноярска и на финале с удовольствием защищал честь их города. 17 лет. Учится в выпускном классе гуманитарной гимназии. Хочет стать переводчиком. В компьютерные игры играет 6 лет. Умеет отвечать за свои поступки, чему научился, играя в свой любимый Quake III Arena. Всегда мечтал о сильных соперниках в игре, мечта осуществилась. Василий единственный из всех игравших на финале, попробовав свои силы с чемпионом мира, выиграл у него в одной из игр. Любит свой город за то, что в нем родился, и за красивый Парк Изумрудный, где и проводит свое свободное от учебы и компьютерных игр время, встречаясь с друзьями.

г. Иркутск (5042 км)
Иван Кобзев (tK'Sp1der)
23 года



Иван учится в аспирантуре на факультете психологии Иркутского Государственного Университета. Станет дипломированным специалистом в области менеджмента предприятия и управления человеческими ресурсами. По нашему мнению, эти знания уже помогли Ивану добраться до призового 3-го места в нашем турнире. С 10 лет Иван играет в компьютерные игры и, кроме любимого Quake III, признает Planescape: Torment. А за пределами виртуальной жизни Иван увлекается русским бильярдом, поэтому его часто можно встретить в лучшем бильярдном клубе Иркутска. Иван ценит свой родной город за всех талантливых людей, которые в нем живут и к коим он сам, поверьте, принадлежит.



«Парень, ты герой!»


Глава российского офиса Gigabyte поздравляет серебряного призера.



Как это было

9 апреля, когда мы вместе с компанией Gigabyte Technology начинали Турнир в Иркутске, финал 22 октября, казалось, никогда не наступит. Но время пролетело незаметно, и все наши финалисты собрались в столице. Они встретились в гостинице за день до финала турнира, познакомились и нашли общий язык, отправившись осматривать место боя – игровую зону Cafemax.

А уже утром, 22 октября, Cafemax было не узнать – гирлянды из шаров Gigabyte, мощный диджейский пульт, у стойки регистрации очередь из участников московского отборочного турнира и финалистов чемпионата России по сборке компьютеров, который проходил здесь же (о нем чуть дальше).

Судье турнира Роману "Polosatiy" Тарасенко предстояло провести отборочные матчи среди московских квакеров, среди которых оказались гости из Волгограда, Тулы и Подмосковья, специально приехавшие на турнир. Увы, никто из 50 зарегистрировавшихся на московский чемпионат участников не смог обыграть знаменитого Антона "Cooler" Синьгова. Зрителей все это время развлекали двое ведущих, а призов и подарков в этот день было вдвое больше, чем обычно генеральный спонсор мероприятия, компания Gigabyte, привозила в регионы. Финал завершился лишь в 9 вечера. Самое интересное, что второе и третье места, после непобедимого Coolera, достались ребятам из самых дальних городов – Василию Сотникову из Барнаула и Ивану Кобзеву из Иркутска. И как только ребята выдержали этот тяжелый день, ведь разница во времени между Москвой и их родными городами достигает 5 часов!

Финальным аккордом этого длинного дня стало награждение. Иван Лин, глава представительства Gigabyte в России, терпеливо дождавшийся окончания турнира, вручил победителям заслуженные награды. За первое место – Антон Синьгов получил 1000 долларов, за второе место Василий Сотников – 600 долларов, за третье место Иван Кобзев – 400 долларов. Все остальные финалисты получили подарки от Gigabyte, в числе которых были Wirelless Router.

Поначалу на лицах проигравших можно было прочитать лишь горечь поражения, но стоило напомнить им, что они уже лучшие из лучших, и что сейчас, в Москве, достойно защищали честь своих городов, как ребята повеселели.


«Иркутск – лучший город Земли!»


Очередь на регистрацию.




«Еще подарки?!»


Лучшие из лучших! Угадайте кого не хватает? (Правильный ответ: Олега из Казани).



«Может, поучаствуем и в сборке?»

PC DIY (Personal Computer Do It Yourself)

Параллельно с финалом Турнира 10 городов проходил финал Чемпионата России по сборке компьютеров, который проводится компанией Gigabyte (PC DIY) вот уже в третий раз. География PC DIY шире – от Питера до Владивостока. Действо это серьезное – пришлось отгородить участникам сборки территорию в просторном Cafemax, покрыть столы специальным материалом, предотвращающим скольжение комплектующих во время сборки. Задача заключается в следующем: перед участниками находится включенный в сеть, работающий компьютер, его надо разобрать, а затем включается секундомер, и процесс повторяется, но уже в обратном направлении. За каждым участником наблюдает судья. После того как участник считает, что компьютер готов к работе, секундомер выключают. Баллы начисляются не только за время сборки, но и за количество использованных винтов, качество крепления комплектующих.

Конечно, главный приз за такую ювелирную работу – компьютер, но если предыдущие два года Gigabyte одаривал своих победителей собранными ими же ПК, то в этот раз победитель получил ноутбук GIGABYTE G-MAX N-1401. Этим счастливчиком стал Андрей Медведев из Санкт-Петербурга, собравший компьютер за 3 минуты 48 секунд и оставивший далеко позади даже Артура Бабоева, занявшего второе место с результатом 4 минуты 37 секунд. Рекорд по сборке компьютера, установленный в 2003 году Игорем Ушаковым, составляет 3 минуты 13 секунд, и побить его никому пока не удалось. Примечательно, что сам Игорь за это время стал сотрудником Gigabyte и судьей на всех соревнованиях.

И в заключение приятная новость для тех, кто еще не успел поучаствовать в наших турнирах: мы уже наметили на карте нашей страны следующие 10 городов, которые посетим в будущем году!





Ювелирная работа – сборка компьютера.





«Сверим списки! Кажется, все в сборе...»

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

Blender 2.37a

http://www.blender3d.org

Очень функциональный, вполне профессиональный и совершенно бесплатный 3D-редактор. Отличительная особенность – возможность создавать не только статические объекты, но и полноценные анимационные и интерактивные сцены.

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 4800 Кбайт

Unstoppable Copier 1.99

http://www.roadkil.net

Крохотная утилита-спаситель! Unstoppable Copier сохранит данные со всех проблемных носителей: битых CD, DVD и жестких дисков. Конечно, не всю информацию удастся восстановить, но утилита вытащит все, что только возможно...

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 47 Кбайт

ratDVD 0.77

http://www.ratdvd.dk

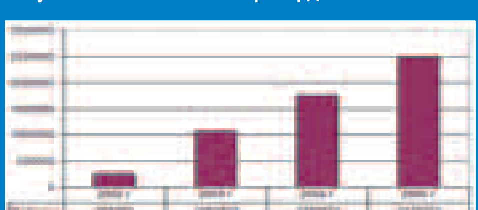
В этом сезоне копировать DVD на HDD принято именно этим граббером. Дело в том, что помимо суперсжатия (копия занимает около 1 Гбайта) и высокого качества изображения/звука, ratDVD сохраняет и все меню/особенности DVD.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 4000 Кбайт

ВСЕ >

Google на тропе войны

По данным компании A-Games (http://www.a-games.ru), в марте 2005 года из 15 млн. пользователей Рунета в масштабные многопользовательские сетевые игры (MMOG) играло уже почти 2.5 млн. человек, или 16.2% (без учета поклонников простых веб-игрушек). Отметим, что с 2002 г. ежегодный прирост этой категории геймеров устойчив и держится на уровне 30%. Предполагается, что на конец 2005 г. таковых будет уже около 3 млн., в итоге увеличение аудитории MMOG в Рунете может составить рекордные 35%.



ПОИСКОВИК – СВИДЕТЕЛЬ ПО ДЕЛУ ОБ УБИЙСТВЕ?

Следователи, занимающиеся делом об убийстве американской домохозяйки, представили вещественные доказательства.
Как сообщает сетевое издание Internet.ru, тело Жанин Сатфен было обнаружено в озере Ралей два года назад, и сразу же после убийства полиция конфисковала все находившиеся в доме компьютеры. Сейчас, когда начался процесс по делу о предумышленном убийстве, дознаватели предъявляют суду логи поисковых запросов, сделанных подозреваемым (кстати, мужем покойной) в поисковой системе Google.
В представленных документах присутствуют такие подозрительные ключевые слова, как «шея» («neck»), «сломать» («snap» и «break») и «удерживать» («hold»).
Не менее подозрительными показались следователям и запросы подсудимого об уровнях воды в местных озерах, течениях, пристанях и подъездных путях к озеру Фоллз-Лейк, сделанные буквально за четыре дня до того, как убитая была объявлена в розыск 22 января 2003 года.
Это, по всей видимости, первый прецедент, когда в качестве вещественных доказательств используются поисковые логи.

БЕСПЛАТНОГО ИНТЕРНЕТА У НАС ВСЕ БОЛЬШЕ!

Проект Яндекс.WiFi (http://wifi.yandex.ru) набрал очень хороший ход. Если в декабре прошлого года в России было всего 50 бесплатных точек доступа «от Яндекса», то в марте 2005 года их стало уже 100. А в ноябре Яндекс отчитался уже о более чем двух сотнях заведений с бесплатным Интернетом: от Москвы до Комсомольска-на-Амуре.
Узнать, где есть Яндекс.WiFi, можно по характерной яркой наклейке.
Обычно это популярные рестораны и кафе, кинотеатры, салоны красоты и даже автосервисы. Во всех этих местах клиенты выходят в Сеть бесплатно, рассчитываясь только за свои бизнес-ланчи, поп-корны и билеты в кино, солярии и маникюры, балансировку колес и зубные пломбы. Все расходы за пользование Интернетом владельцы заведений берут на себя.

ПОДРОСТКИ ИЗЛИВАЮТ ДУШУ. ПРЯМО В СЕТЬ...

Исследователи из некоммерческой организации Pew Internet Center (http://www.pewinternet.org/PPF/r/166/report_display.asp) обнаружили, что 57% американских тинейджеров в возрасте 12-17 лет регулярно размещают ту или иную информацию в Интернете. При этом девушки наполняют Всемирную Паутину в 1.5-2 раза активнее, чем юноши.
Большинство тинейджеров (32%) лишь размещает заметки, картинки, файлы или фотографии на чужих сайтах. Однако 22% подростков не ленятся поддерживать персональные странички, а еще 12% помещано на интернет-дневниках (блогах).
Исследователи отмечают, что американские подростки значительно более «блогизированы», чем взрослые жители США. У 19% тинейджеров есть собственные блоги (у взрослых лишь у 7%), хотя не все обладатели таких ресурсов их регулярно обновляют. А вот почитать чужой онлайновый дневник американцы очень любят – это постоянно делают 28% подростков и 27% совершеннолетних американцев.

КИТАЙЦЫ ПОДСЕЛИ НА ПОИСК

Китайские интернетчики совершают 360 млн. поисковых запросов в сутки. Это очень много и, как сообщает сетевое издание «Вебпланета», за местный поисковый рынок разгорается нешуточная битва. Причем лидер в ней отнюдь не Google, а местные поисковики – портал Baidu (http://www.baidu.com) и его конкурент Alibaba (http://www.alibaba.com), в августе получивший финансирование от Yahoo! в размере $250 млн.
По данным Alibaba, сейчас он, вместе с материнской компанией Yahoo!, контролирует 32% поискового рынка Китая, в то время как Baidu принадлежит 37%.
Согласно прогнозам аналитиков из инвестиционного банка Piper Jaffray, количество «китайских» поисковых запросов будет резко увеличиваться и за два года вырастет с нынешних 360 млн. в сутки до 816 млн.
Соответственно, объем рынка поисковой рекламы к 2010 году вырастет в семь раз – с нынешних $134 млн. до $1 млрд. Так что поисковым сервисам есть за что бороться в Китае...

WWW УЖЕ 15!

Ровно 15 лет назад родилась технология, перевернувшая весь мир, – WWW. В далеком 1990 году сотрудник физической лаборатории института CERN (http://www.cern.ch, Швейцария) Тим Бернерс-Ли объявил о создании первого веб-сервера и веб-браузера.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...К 2005 году число пользователей Интернета в мире увеличилось до 945 млн., а к 2007-му году их будет уже 1 млрд. 460 млн. человек.

...Общее количество пользователей высокоскоростного доступа в Интернет на конец первого полугодия 2005 года составило 176 млн. человек, из которых 24.5 миллиона подключились к кабельному или DSL-доступу в апреле-июне 2005 года.
А к январю 2006 года абонентская база «быстрых» операторов превысит отметку в 200 млн. человек.

...Согласно последним исследованиям, самый низкий в Западной Европе уровень распространения Интернета среди населения отмечен в Греции – около 20%.
В число лидеров входят Финляндия (70%), Дания (76%) и Швеция (82%).

...42% российских интернетчиков попадают в Сеть через коммутируемый доступ (dial-up). Быстрый ADSL есть у 18% пользователей, скоростные выделенные линии – у 31%. ISDN, радио-каналы и мобильный Интернет делят между собой оставшиеся 7% абонентов.

...Более 70% пользователей Рунета исправно просматривают сайты «для взрослых». Поэтому не стоит удивляться, что в итоге порнографические сайты по посещаемости в 3 раза опережают самые популярные поисковые ресурсы.

...66% подростков и молодых людей в возрасте 13-21 года предпочитают обмен сообщениями через службы интернет-пейджеров (ICQ и др.) привычной переписке с использованием электронной почты.

...Аналитики ожидают объем доходов китайского рынка видеоигр в текущем году в районе $580 млн., 75% из которых принесут онлайно-

Мини-игры

Наш выбор

Мы продолжаем начатую в 200-м номере ретроспективу лучших мини-игр. Полагаем, что и для старожилов Сети, и для тех, кто лишь знакомится с Интернетом, их отменный геймплей и графика станут весьма приятной неожиданностью. Сегодня – игры с загрузкой. Очень-очень небольшой…

NEED FOR KILL

http://3dpower.nudl.net/files/NFK075install.exe

Quake 3 Arena в полном 2D! Летом 2002 года NFK стал победителем «Конкурса любительских игр», причем еще на стадии бета-теста. Сегодня это более чем зрелый проект с полноценным мультиплеером, ботами, трикс-аренами, серверами, турнирами, фансайтами и LAN-вечеринками.



SUBSPACE: CONTINUUM

http://beginners.subspace.net/downloads/continuum.exe

Старейший (с 1995 г.), но от этого не ставший менее азартным многопользовательский 2D-шутер. Редкий случай: геймеры выкупили у Virgin права и с 1998-го развивают игру самостоятельно! Новейшая версия клиента поможет попасть на серверы с тысячами игроков со всего мира.



SCORCHED 3D

http://www.scorched3d.co.uk

3D-римейк «праматери всех игр» великой DOS'овской Scorched Earth. Как и в те далекие времена, это артиллерийская дуэль. Но!.. Великолепные арены, бонусы, деньги, компьютерные и живые соперники (до 24-х по Интернету!) завоевали Scorched 3D самые высокие оценки у геймеров.



CRIMSONLAND

http://crimsonland.reflexive.com/crimsonland

Совершенно убойный шутер, улучшенный клон Phobia II: толпы пришельцев и мутантов противостоят главному герою с богатым боезапасом. Но в Crimsonland введен режим квеста, при котором зарабатываются «перки», позволяющие повысить уровень и приобрести новые навыки.



ФАКТ

В Белоруссии начата разработка собственной операционной системы – альтернативной, но совместимой с Microsoft Windows. Стоимость такой операционной системы и ее сопровождения не превысит $15.

FREEWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

Matroska Full 1.1.2

http://www.matroska.org

Инсталляционный файл содержит не только набирающий популярность кодек «Матрешка», но и массу других кодеков практически ко всем современным форматам. Установите пакет в систему, и ваш Windows Mediaplayer станет всеядным.

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 3800 Кбайт

Organizer MP3 4.0

http://www.organizermp3.com/rus

Органайзер почти автоматически создает коллекции MP3, готовые к записи на CD (файлы MP3, собственный плеер, обложка, тексты, слайд-шоу и т.д.). Готовый CD работает на любом PC, не требует инсталляции или внешнего плеера.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 1260 Кбайт

ВСЕ >

Сервер, названный без затей httpd, и браузер по имени WorldWideWeb работали на компьютере NeXT Cube под управлением операционной системы NeXT step.

Что интересно, в ту пору многие крупные компании восприняли новую технологию в штыки, поскольку видели в ней угрозу своей безопасности (надо признать, они не ошибались...). В противовес WWW предлагались различные варианты закрытых или коммерческих сетей, но, к счастью, события повернулись так, что Интернет остался свободным и общедоступным.

ЗАРАБОТАТЬ НА РЕКЛАМЕ

Как знают многие, AdSense (https://www.google.com/adsense) – это партнерская программа, позволяющая пользователям разместить рекламу от компании Google на своем веб-сайте и получать за это деньги. Компания предлагает два варианта сотрудничества: первый – пользователь размещает баннеры системы на своем сайте, и Google платит за клики посетителей по баннерам; второй – пользователь размещает на своем сайте формы поиска от Google, и компания платит за клики по рекламным объявлениям, которые она показывает в результатах поиска.

Но это не весь заработок, напоминает портал PROext. Согласно новой программе, все участники сети AdSense, привлекшие к ней своих знакомых и друзей, получат в качестве стимула $100 за каждого привлеченного, как только тот заработает для компании такую же сумму.

А еще Google будет платить участникам AdSense, проживающим на территории США, по $1 за каждого пользователя, который скачает инструментальную панель компании для браузера Mozilla FireFox, выпущенную в июле текущего года.

ИГРЫ – ЛУЧШЕЕ СПАСЕНИЕ ОТ РАБОТЫ

Довольно забавные результаты принес опрос пользователей Рунета, проведенный порталом «Софт-клуб» (http://soft.mail.ru/op_list.php#). На вопрос: «На сайтах какой тематики вы отдыхаете во время рабочего дня?» были получены более чем закономерные, на наш пристрастный взгляд, ответы. Первое место досталось «Играм», их для расслабления выбирают 38.33% «правильных» пользователей нашего сегмента Интернета! Второе и третье место, с заметным отрывом от лидера, делят «Новости» (26.58%) и «Анекдоты» (25.19%). «Форумы» отстают еще сильнее (19.94%). А «Конкурсы» (6.34%) и занудные по большей части «Блоги», онлайновые дневники, могут отвлечь от работы совсем уж немногих (5.87%).

А самый забавный результат скрывает последний пункт опросника. Загадочное «Другое» крадет рабочее время у 21.64% офисных сидельцев. ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО…

вые многопользовательские игры.

...В среднем от 1.5% до 7% товаров в магазинах самообслуживания разворовывается. При этом большую часть товаров (до 70%) похищают не покупатели, а... менеджеры и продавцы торгового заведения.

...Специалисты из Национального института стандартов и технологии (США) установили, что при бережном обращении CD и DVD-диски могут прослужить до 30 лет.

...Самый первый компьютерный баг в истории был обнаружен в 1945 г., когда американские инженеры нашли в корпусе компьютера Harvard Mark II мотылька. Этот мотылек вызвал короткое замыкание и компьютер сбоил. Инженеры сделали запись в журнале событий: «Первый случай обнаружения бага» (по-английски «bug» означает «насекомое»). С тех пор компьютерные сбои принято называть «багами».

...Архиепископ Екатеринбургский и Верхотурский Викентий разрешил верующим Урала молиться на распечатанные из Интернета иконы. Но при одном условии – распечатку все-таки необходимо освятить в церкви.

...Самым распространенным стрелковым оружием в мире является сегодня автомат Калашникова (используется более 100 млн. штук), на 2 месте Uzi (Израиль) – до 10 млн. Третье место делят автоматы семейства Heckler & Koch (Германия) и автоматические винтовки М-16 (США) – около 7 млн. единиц.

«Интернет.ру» (http://www.internet.ru), **«Вебпланета»** (http://www.webplanet.ru), **KM.ru** (http://www.km.ru), **Washington Profile** (http://www.washprofile.org), **«Известия Науки»** (http://www.inauka.ru)

САЙТЫ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБИРАЕМ

«Все о GTA»
http://gta.gameguru.ru
Перспективный, быстро развивающийся ресурс, посвященный серии игр Grand Theft Auto. Российские геймеры, безусловно, оценят его по



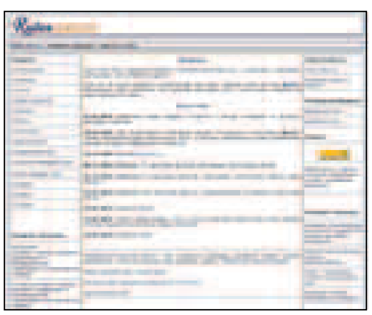
достоинству: большой файловый архив, читы, скриншоты, а также огромное количество статей обо всех играх сериала. Судя по всему, любимица создателей сайта – Grand Theft Auto: San Andreas. Она разобрана по косточкам – свыше 40 подробных обзоров и статей. Большинство руководств снабжено скриншотами, поясняющими тактику прохождения, поэтому даже новичок легко разберется во всех тонкостях игры.

Prince of Persia
http://pop.gameguru.ru
Долго не везло в Рунете знаменитой «классике» Prince of Persia. Официального сайта нет, хорошего фанатского ресурса тоже. Информацию об этой серии игр приходилось вытаскивать с иноязычных игровых порталов чуть ли не по крупицам. Поклонники «Принца» уже было отчаялись, как в нашем сегменте Сети



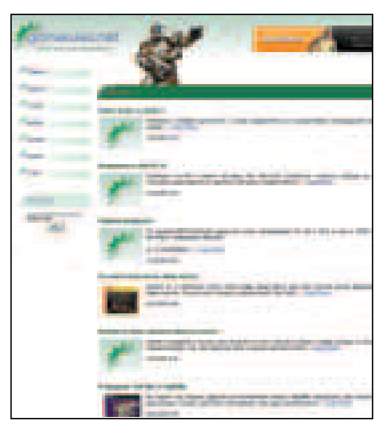
появился-таки ресурс с подробной информацией обо всей серии Prince of Persia, причем начиная с самой первой DOS-овской игры 1989 года выпуска. Размещенные на этом сервере карты уровней, прохождения, секреты, файлы, саундтреки и поразительно красивые скриншоты новой Prince of Persia: The Two Thrones, выходящей в конце этого года, позволят заново окунуться в мир волшебной сказки о любви, верности и мужской отваге.

Rules.net.ru
http://rules.net.ru
С вами так бывало? Встретишь в Сети забавную online-игрушку, а описание к ней гласит: «правила общеизвестны». Но, черт побери, откуда?! Очевидно, безалаберные разработчики решили, что все мы с детства знаем, как играть в карты, нарды или бильярд. А если не знаем? В этом случае на выручку придет Rules.net.ru, где собраны правила и описания самых различных игр. Практически любые виды спортивных игр, бильярд, домино, карточные игры и фокусы, игры на досках и бумаге, игры для детей и прочие забавы, которые позволят весело отдохнуть с друзьями. Все они снаб-



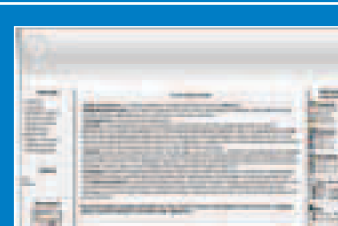
жены подробным описанием, а где необходимо сопровождаются схемами и рисунками. Внимательно изучайте сайт, и вы всегда будете душой любой компании.

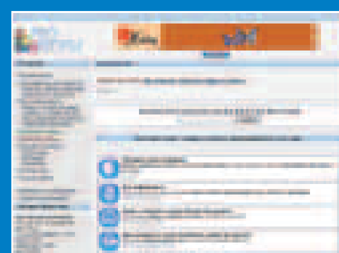
«Российский игровой портал»
http://gamerulez.net
Образцовый игровой проект: легкий дизайн и быстрый движок. Сервер молод, ему всего полтора года, но за это время успел вырасти от скромного игрового сайта до вполне уважаемого и признанного многими «Российского игрового портала», о чем свидетельствуют ежедневные 500 посетителей. Судьба не была благосклонна к проекту. После краха сервера в августе этого года жизнь пришлось начинать заново, восстанавливаясь практически с нуля. Но воодушевление создателей и горячая поддержка посетителей сайта позволили в короткие сроки справиться со всеми бедами. На обновленном портале – всегда свежие игровые новости, коды, патчи, прохождения и т.п., одним словом, полный геймерский набор. В запасе еще немало задумок, надеюсь, рано или поздно их воплотят в жизнь.



Знакомства

«Все про игры»
http://progames.ru
Интересный любительский проект: коды и секреты к играм, прохождения, трейнеры. База данных сайта содержит свыше 4000 единиц информации по различным играм. Изюминка сайта – стильный и упорядоченный фо-

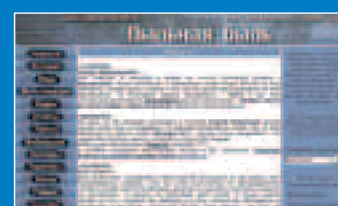




рум. Правда, активность форумчан не очень высока, но потенциал у сервера есть, это подтверждает его высокая посещаемость.

«Холостяк.ру»
http://www.holost.ru
«Я холост по одной единственной причине: единственный человек, на котором бы я хотел жениться, – это я сам...». Если такого рода высказывания вам близки, обязательно загляните на этот новый ресурс Рунета, который полностью посвящен холостяцкой жизни. Все о том, как жить одному, как в одиночку преодолевать бытовые трудности, питаться и выбирать одежду. Внимание посетителей привлечет и тема «пикапа, как социального явления» (от английского pick up – снимать, знакомиться), равно как и пейнтбол, казино и другие мужские развлечения. А в дополнение ко всему – обмен ссылками и игрушками для мобильника.

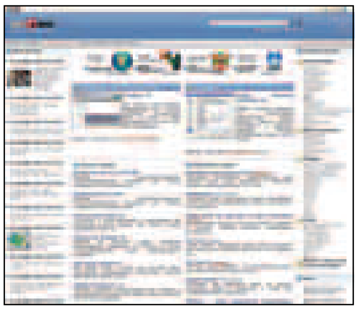
«Пыльная быль»
http://www.splean.narod.ru



Представляем один из фанатских сайтов группы «Сплин». Как и следовало ожидать, тут выложены новости, история группы, отчеты о концертах, райдер, тексты песен и аккорды к ним. Главнае фишка сервера – мультимедийная коллекция mp3 и видеофайлов. Поклонники «Сплина» найдут здесь не только интересную информацию, но и смогут познакомиться с другими фанатами группы, их на сайте зарегистрировалось уже более 100 человек.

P.S. Хотите увидеть свой проект в рубрике «Знакомства»? Пишите на dolser@gameland.ru или оставляйте сообщение на форуме нашего журнала.

«Каталог бесплатных программ»
http://softnew.ru
Один из лучших каталогов бесплатных программ в Рунете. Сайт имеет три основных раздела: перечень программ, лента новостей и поиск файлов. Перечень содержит обширную подборку программ для Windows, рассортированных по разделам («Мой компьютер», «Программирование», «Интернет», «Бизнес», «Новинки и обновления») и подразделам (всего их более 100!). Программы сортируются с учетом рейтинга, отражающего популярность той или иной утилиты. Файловый поиск на сайте не самый мощный. Хоть он и ведется по крупнейшим российским и зарубежным ftp-серверам, но в запросе разрешено указывать лишь имена файлов. Все закачиваемые файлы можно проверить на наличие вирусов при помощи Dr.Web. Стоит отметить, что на сайте находятся только ссылки «на местонахождение» программ. Сами же программы размещены на сайтах разработчиков или же на публичных ftp-серверах. Для удобства пользователя на сайте есть специальный сервис, позволяющий определить скорость соединения и время скачивания программ на ваш компьютер.



Favorites: Драйверы – поиск и форумы

- http://www.driverz.ru – все о драйверах.
- http://www.pcf.ru – самый «железный» форум плюс поиск драйверов.
- http://softsearch.ru/catalog/drivers – еще один поиск драйверов.
- http://www.comcity.ru/forum/drivers – форум по драйверам.
- http://forum.all-win.ru/forum15.html – специализированный форум по поиску драйверов.
- http://www.softboard.ru – форум программного обеспечения.

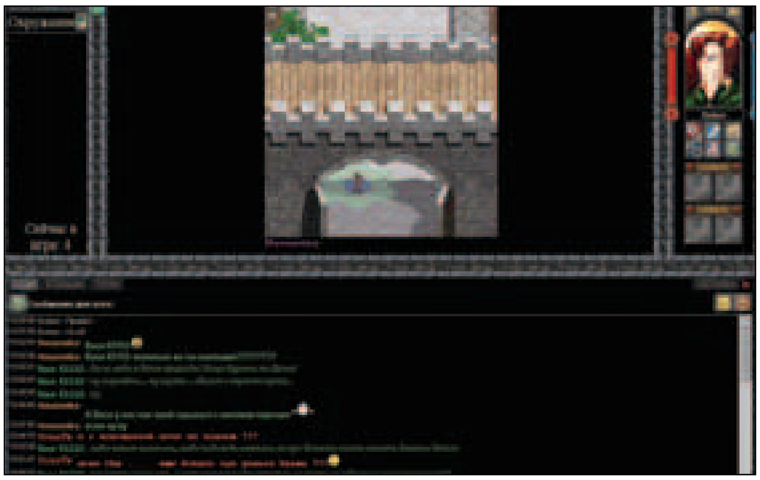
«Зона Софта»
http://softzone.fatal.ru
SoftZone – еще один архив бесплатных и условно-бесплатных программ. Портал содержит около 100 тематических разделов, подобранных так, чтобы охватить практически все виды программного обеспечения. Проект еще очень молод, но рьяно развивается, обновляясь почти каждый день. Пока программ не так уж много – всего несколько сотен. Однако разработчиков есть за что похвалить – все файлы снабжены подробными описаниями, составленными простым и ясным языком и толково разъясняющими, для чего предназначена данная программа и в чем ее главные преимущества. Сайт весьма демократичен и поддерживает начинающих авторов – любой может разместить здесь собственную утилиту. Единственные ограничения – безвредность и легальность программы, а также отсутствие сленга в описании. ■

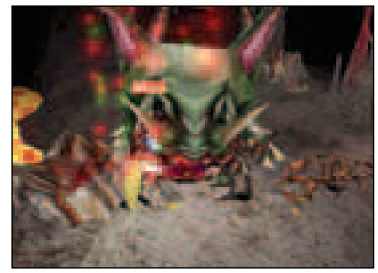


ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ ДЕКАБРЯ

В январе 2006-го начинается «полуоткрытый» бета-тест англоязычной версии Rising Force Online (http://www.rf-online-game.com). Эта MMOG (ролевиком ее можно называть лишь с известной натяжкой) повторяет путь многих азиатских онлайновых игрушек: миллионная аудитория на Востоке, срочная переделка под англоязычную аудиторию, короткий бета-тест, а затем оглушительный успех (Lineage II, Ragnarok Online) или полный провал. Как сложатся дела у RF Online, пока сказать трудно, но одновременное присутствие на поле боя боевых мехов, не менее задиристых магов и ужасных инопланетян должно внести хоть какое-то разнообразие в устоявшийся мир MMORPG.

Обратите внимание: в тестировании RF Online примут участие лишь те, кто зарегистрировался у Codemasters (они купили права на RF Online). К счастью, это совершенно бесплатная процедура, доступная, например, на английском сайте владельцев прав на игру (http://www.codemasters.co.uk/codem/joinup.php). Мы специально сообщаем о тестировании и регистрации заранее, чтобы все желающие успели подготовиться. Уж больно занятный проект попался во Всемирную паутину.





«Война городов»

«ООО «А-Геймс» является государственно зарегистрированной организацией и специализируется на разработке рекламных и многопользовательских интернет-игр» – так характеризуют себя разработчики «Войны городов» (http://www.citywar.ru) из московского района Митино. Не пугайтесь громких слов, на самом деле все куда проще – четыре энтузиаста-игродела при помощи свободно распространяемого программного обеспечения и технологий сделали более-менее удобоваримую браузерную многопользовательскую пошаговую RPG. Графика – на уровне первой Ultima Online, передвижение – по гексагонам, анимация – нулевая, тематика – стандартная фэнтези.

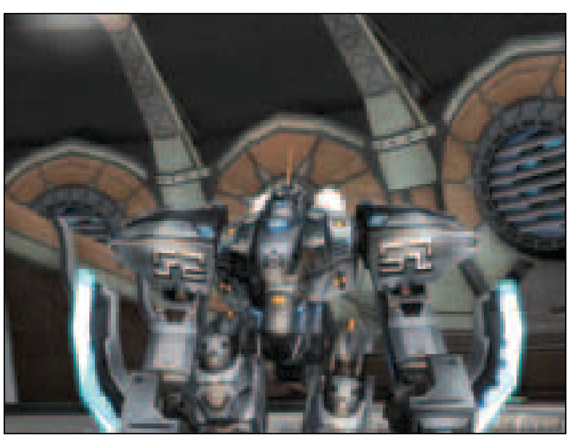
Шесть рас (люди, светлые и темные эльфы, гномы, орки и огры), у каждой из которых 9 классов персонажей, живут в едином мире. Их судьба зависит не только от поединков с монстрами, но и от прохождения сюжетной линии. Если мы правильно поняли разработчиков, то как только клан или персонаж добивается успеха (проходит сюжет до конца), наступает следующая эра и у игроков появляется новая цель. Помимо этой несвойственной большинству MMORPG дискретности, «Войну городов» отличает развернутая система навыков и умений, а также возможность менять класс персонажа. Нынешний тест заявлен как «ранний бета», однако к моменту появления этого номера на прилавках игра наверняка дойдет до «Пролога». Так разработчики «Войны городов» именуют открытое бета-тестирование, в котором игрокам будет предложен особый сюжет (приквел к основной линии). После того как кто-то из геймеров пройдет его до конца, бета-тест завершится. Наверное, это первый случай, когда самим игрокам доверено определить момент достижения игрой «полной боеготовности».

«Война городов» не требует установки, чтобы в нее попасть подойдет любой компьютер, имеющий выход в Сеть и оснащенный Internet Explorer'ом (6-я или более поздние версии) или Opera (7-я или более поздние версии).

Khan: The Absolute Power

В 1206 году на пике своего могущества Монгольская империя простиралась от нынешней Венгрии до Вьетнама и от Сибири до Тибета. Однако уже в 1225 году Чингисхан, так и не покорив Европу целиком, вернулся в Центральную Монголию, и его мощная империя стала ослабевать. Действие «эпической» MMORPG Khan: The Absolute Power (http://www.khanpower.com) разворачивается где-то между этими датами. Суть действа: маленькое непокоренное королевство (похоже, где-то в Карпатах) противостоит жестоким захватчикам и изнемогает в кровавой междоусобице.

Впрочем, это все лирика. Khan – еще одна «корейская попытка» проникновения на рынок США при поддержке самих американцев. Так что бета-тест в данном случае большая условность, игра работоспособна, вылавливаются лишь баги перевода и интерфейса. Что касается геймплея, то он весьма прямолинеен. Khan – типичная point-and-click 3D-MMORPG, отлично подходящая владельцам не самых крутых машин и медленного Интернета. Если это вы, то непременно поучаствуйте в тестировании. Альтернативных проектов «для слабого PC» с таким же уровнем графики немного. Клиент Khan'а по нынешним меркам невелик – 405 Мбайт. Требования к «железу» минимальны – Pentium 4 1,4 ГГц, 128 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 64 Мбайт памяти на борту. К скорости доступа в Интернет игра также некритична – хватит 56 кбод обычного dial-up'а, хотя разработчики упоминают и DSL... ■





В ГРЯДУЩЕМ ТЕСТЕ RF ONLINE СОЙДУТСЯ В БИТВЕ РОБОТЫ, МАГИ И ПРИШЕЛЬЦЫ. НЕ ПРОПУСТИТЕ!

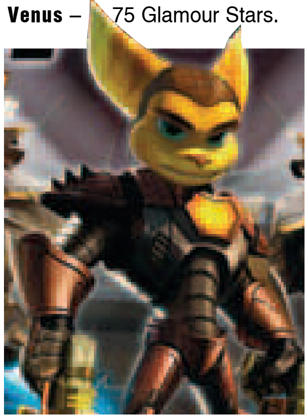

ФУТБОЛ
КАК
СТРАСТЬ
НОВЫЙ
ЖУРНАЛ
О ФУТБОЛЕ
КРАСИВЫЙ КАК ГОЛ
ПОНЯТНЫЙ КАК МЯЧ
ПРИКОЛЬНЫЙ КАК ФИНТ
TOTAL
Football
ТЕРРИ
МАРАТ
ИЗМАЙЛОВ
АЛЕКСАНДР СТАРКОВ
В КАЖДОМ НОМЕРЕ
УНИКАЛЬНЫЙ DVD
НА ДИСКЕ:
ЛУЧШИЕ ГОЛЫ
ЯРЧАЙШИЕ МАТЧИ
ДРАМАТИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ
В ПРОДАЖЕ С ФЕВРАЛЯ
www.totalfootball.ru

[PS2] THE WARRIORS

1. Для активации приведенных ниже кодов, введите их во время игры:
L1, SELECT, □, ↓, L2, → – 100% здоровья;
R1, R2, L1, ✕, ↓, L1 – 200 долларов, 3 Flash;
□, R2, ↓, ↓, L1, L1 – бита;
↓, □, ✕, SELECT, R1, ← – завершение текущей миссии;
□, ○, △, SELECT, ✕, ← – бесконечная Rage;
↓, □, ←, ✕, L1, SELECT – бесконечный Sprint;
↓, ↓, SELECT, ↑, ↑, [L3] – нож;
↑, SELECT, ✕, △, △, □ – избавиться от копов;
L1, ✕, R1, R1, SELECT, R2 – мачете;
R2, ○, SELECT, ↑, L1 – Right Pipe;
↑, △, [L3], SELECT, ✕, L2 – бесконечное здоровье.
2. Пройдите игру один раз.
После просмотра списка credits появится возможность играть за **The Riffs** и сразиться против **Rogues** на пляже.
3. Пройдите игру с рейтингом 100% на Hardcore Soldier, чтобы открыть уровень сложности **Unleash the Fury**, на котором появится возможность сыграть за банду **Baseball Fury's**.
4. Пройдите игру на любом уровне сложности, благополучно выполнив все основные и flashback-миссии, после чего станет доступен аркадный автомат с мини-игрой **The Armies of the Night**.
5. Различные бонусы:
Adelphion As Rumble Character – помогите получить назад **The Tiki Costume**;
Brass Knuckles – победите **The Hurricanes в Turf Invasion**;
Hand Cuffs To Use On Enemies – арестуйте **Coney Stalker**;
Recruit Bums – пройдите бонус-миссию **Feed the Bums**;
Steel Toed Boots – победите **The Jones Street Boys в Turf Invasion**.

[PS2] RATCHET GLADIATOR

1. Exterminator Cards:
Ace Harlight – заработайте четыреста тысяч Dread Points;
Eviscerator – 100 Max Nanotech;
Reactor – купите mega-версии всех видов оружия в Challenge Mode;
Shellshock – купите все оружие и все Omega mods;
Vox – получите все Skill points;
Vox's Pet – завершите все миссии на максимальном уровне сложности.
После получения всех **Exterminator Cards** появится возможность играть за **Ninja Ratchet**, который быстрее, выше, сильнее и вообще со всех сторон лучше Ратчета обыкновенного.
2. Для открытия режима Exterminator Mode пройдите игру один раз.
3. Skill Points:
HUD Color – 5 Skill Points;
Gangsta Guns – 10 Skill Points;
Mirrored World – 15 Skill Points;
Remove Helmet – 20 Skill Points;
Exterminator Bot Heads – 25 Skill Points;
Super Bloom – 35 Skill Points;
Super Morphing Freeze Wrench – 45 Skill Points;
Weather – 60 Skill Points;
Kill Quark! – 105 Skill Points;
Color Blind – 120 Skill Points;
Morph Mod on Vehicles – 140 skill points.
4. Дополнительные скины:
Avenger – пройдите Avenger Tournament;
Crusader – пройдите Crusader Tournament;
Liberator – пройдите Liberator Tournament;
Vindicator – пройдите Vindicator Tournament;
The Muscle – 25 Glamour Stars;
Vernon – 30 Glamour Stars;
King Claude – 30 Glamour Stars;
LandShark – 35 Glamour Stars;
Squidzor – 40 Glamour Stars;
Kid Nova – 45 Glamour Stars;
Jak Skin – 50 Glamour Stars, только в co-op-режиме;
W3RM – 55 Glamour Stars;
Starshield – 60 Glamour Stars;
Venus – 75 Glamour Stars.



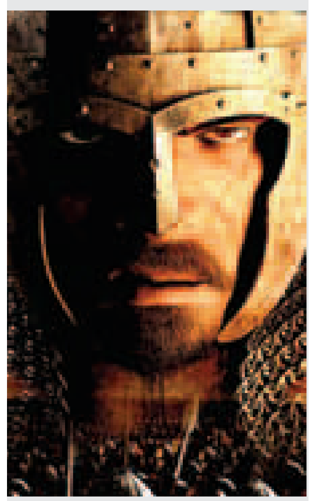
ЕЩЕ

[PC] CIVILIZATION IV

В конфигурационном файле игры найдите строчки **Move along CheatCode = 0** и замените их на **Move along CheatCode = chipotle**. Затем в игре при помощи клавиши ~ откройте консоль и введите команду game.toggledebugmode, после чего нажмите SHIFT + ~. Откроется меню **Cheat Dialog**, в котором можно подправить количество золота и технологий.

[PC] ROME: TOTAL WAR – BARBARIAN INVASION

Для введения кодов необходимо во время игры нажать ~ (тильда):
process_cq (название города) – все здания, включенные в данном городе в список на постройку, возводятся через один ход;
add_money 20000 – 20000 звонких монеток;
add_money 40000 – 40000 все тех же денег;
toggle_fow toggle – включение и выключение «тумана войны».



[PSP] WIPEOUT PURE

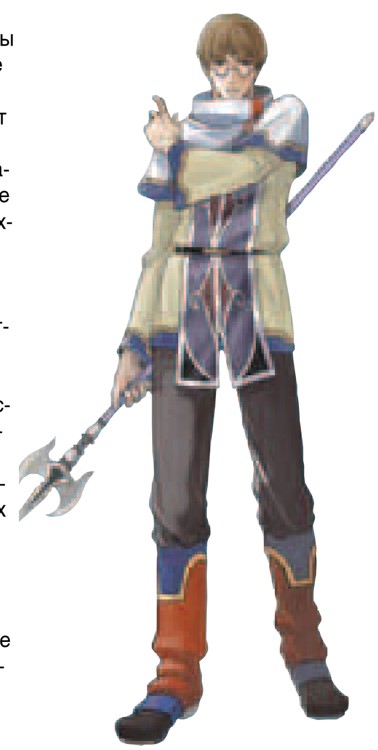
Количество медалей, необходимое для получения определенного рейтинга:
12 медалей – **Trainee**;
24 медали – **Amateur**;
36 медалей – **Geek**;
48 медалей – **Enthusiast**;
60 медалей – **Addict**;
72 медали – **Veteran**;
84 медали – **Master**;
96 медалей – **Ace**;
108 медалей – **Guru**;
120 медалей – **Junkie**;
132 медали – **Legend**;
144 медали – **Purist**.

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru

[XBOX] SHATTERED UNION

1. После начала кампании нажмите **[Start]** и введите в Cheat Menu код, чтобы получить контроль над соответствующим регионом
[B], [X], [X], [X], [A] – Arcadia Plains;
[B], [X], [X], [A], [X] – Arizona Territory;
[B], [X], [Y], [X], [A] – Carolinas;
[B], [X], [X], [X], [Y] – Central Cascades;
[B], [X], [X], [B], [Y] – Central Heartland;
[B], [X], [Y], [X], [Y] – Cumberlands;
[B], [X], [X], [B], [X] – Dakotas;
[B], [X], [Y], [Y], [B] – Eastern Shenandoah;
[B], [X], [Y], [X], [B] – Florida;
[B], [X], [X], [Y], [A] – Great Basin;
[B], [X], [X], [B], [A] – Great Lakes;
[B], [X], [X], [B], [B] – Great Plains;
[B], [X], [Y], [X], [X] – Mississippi Delta;
[B], [X], [X], [Y], [B] – New Mexico;
[B], [X], [Y], [Y], [Y] – New York;
[B], [X], [X], [Y], [X] – Northern California;
[B], [X], [X], [X], [B] – Northern Cascades;
[B], [X], [Y], [Y], [A] – Northern New England;
[B], [X], [X], [A], [A] – Northern Texas;
[B], [X], [Y], [Y], [X] – Ohio Valley;
[B], [X], [X], [A], [Y] – Oklahoma Grasslands;
[B], [X], [X], [X], [X] – Southeastern Cascades;
[B], [X], [X], [Y], [Y] – Southern California;
[B], [X], [X], [A], [B] – Southern Texas.
2. В **Cheat Menu** наберите комбинацию **[X], [X], [A], [A], [Y]**, чтобы получить прибавку к бюджету в виде ста тысяч долларов. Операцию можно повторять неоднократно.

[PS2] SUIKODEN TACTICS



1. После завершения игры ответьте на предложение сохраниться согласием, после чего загрузите этот save-файл. В результате появится возможность начать новую игру в режиме **New Game+**, в которой сохранятся все ранее нажитые деньги, предметы, экипировка (за исключением рун) и прочие приятные мелочи. Также при повторном прохождении игры можно будет пропускать сюжетные сцены нажатием кнопки **[Start]**.
2. Для того чтобы заполучить в свою команду двух новых персонажей, вам понадобится save-файл игры **Suikoden 4**, причем на момент сохранения должны быть собраны все 108 персонажей. Если такой файл на карте памяти имеется, во время начала новой игры в **Suikoden Tactics** ответьте на вопрос о загрузке утвердительно. После этого в игре появится возможность получить персонажей **Hero4** и **Snowe**.

[PC] CALL OF DUTY 2

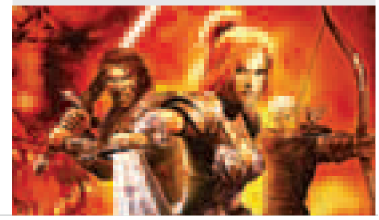
1. Активируйте консоль нажатием клавиши ~ и введите код, чтобы перейти к соответствующей миссии. Коды позволяют играть даже на тех уровнях, которые еще не открыты в меню **Mission Select**:
map 88ridge – 88 Ridge;
map toujane_ride – Armoured Car Escape;
map matmata – Assault On Matmata;
map bergstein – Bergstein;
map downtown_sniper – Comrade Sniper;
map libya – Crusader Charge;
map duhoc_defend – Defending The Pointe;
map demolition – Demolition;
map downtown_assault – Downtown Assault;
map elalamein – El Alamein;
map decoytown – Holding The Line;
map beltot – Prisoners Of War;
map trainyard – Railroad Station No. 1;
map hill400_assault – Rangers Lead The Way;
map moscow – Red Army Training;
map tankhunt – Repairing The Wire;
map toujane – Retaking Toujane;
map cityhall – Stalingrad City Hall;
map hill400_defend – The Battle For Hill 400;
map duhoc_assault – The Battle Of Pointe Du Hoc;
map breakout – The Brigade Box;
map rhine – The Crossing Point;
map crossroads – The Crossroads;
map decoytrenches – The Diversionary Raid;
map eldaba – The End Of The Beginning;
map silotown – The Silo;
map newvillers – The Tiger.

2. Приведенные ниже коды позволяют открыть любой набор миссий в меню Mission Select. Для их введения сначала необходимо активировать консоль нажатием клавиши ~:
/seta mis_10 9 – Crossing The Rhine;
/seta mis_07 9 – D-Day;
/seta mis_04 9 – Fortress Stalingrad;
/seta mis_09 9 – Hill 400;
/seta mis_03 9 – Not One Step Backwards;
/seta mis_06 9 – Rommel's Last Stand;
/seta mis_08 9 – The Battle For Caen;
/seta mis_02 9 – The Battle Of El Alamein;
/seta mis_05 9 – The Tank Squadrons;
/seta mis_01 9 – The Winter War.

ЕЩЕ

[PC] DUNGEON SIEGE II

Коды следует вводить после нажатия клавиши ENTER:
+drlife – неуязвимость;
+quwhba – мгновенное убийство;
+bushsux-oluaowr – телепортация;
+luvtana-aeviyaa – предметы;
+version – показать версию игры;
+twilightzone – активировать телепортеры.
Для отключения эффекта кода необходимо ввести его повторно, заменив «**плюс**» на «**минус**».

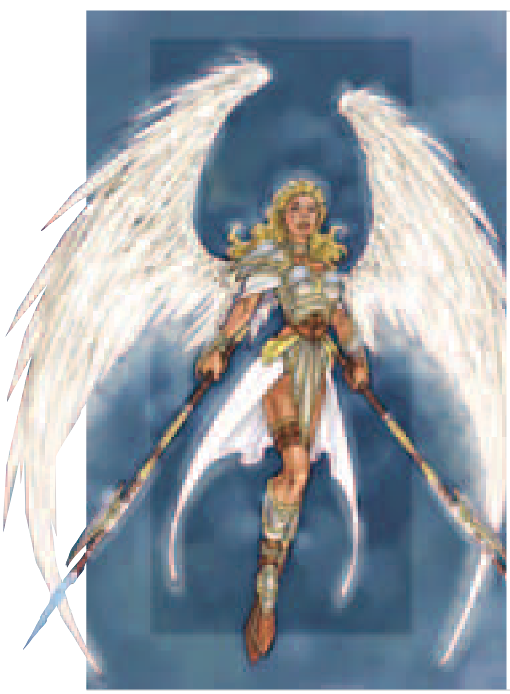


[PS2] THE MATRIX: PATH OF NEO

Доступ к уровню сложности **The One**: успешно завершите на уровне сложности Hard первый этап (героический побег из офиса), ни разу при этом не умерев.
Читы **Lots of Guns** и **Indestructible Melee Weapons**: пройдите игру на уровне сложности Easy или выше.
Читы **Vampiric Regeneration** и **Unlimited Ammo**: пройдите игру на уровне сложности **Normal** или выше.
Чит **Reflect Bullets**: пройдите игру на уровне сложности **Hard** или выше.
Чит **Unlimited Health**: пройдите игру на уровне сложности **The One**.

[PS2] THE RUMBLE FISH

Открыть **Greed** – пройдите игру, не используя continue. Уровень сложности значения не имеет.
Открыть **Hazama** – пройдите игру, не используя continue на любом уровне сложности. После победы над **Greed** появится **Hazama**, которого придется одолеть с ходу.
Laboratory Level – после триумфа в битве с Hazama станет доступен уровень **Laboratory Level**.



[PC] DRAGONSHARD

Во время игры нажмите Enter для появления окна, в котором можно вводить коды:
enablecheats – включает читы;
disablecheats – отключает читы;
+exp X – добавляет X опыта;
+all X – добавляет X всего (опыт, золото, shard amount);
+gold X – добавляет X золота;
+shards X – добавляет X к shard amoun;
+level X – понижает уровень выбранного юнита на X;
fastbuild 1/0 – включает/отключает мгновенную постройку;
buildspeed X – устанавливает скорость постройки (X=0 – максимальная, X=100 – минимальная);
victory – немедленная победа.
Для отключения тех кодов, в начале которых стоит знак «+», просто наберите их снова, поменяв его на «-».

[PC] X3: REUNION

Войдите в меню смены имени пилота и введите там **Thereshallbewings**, чтобы активировать **Script Editor**. Работая с этим редактором, будьте осторожны, неаккуратные действия могут привести к самым неожиданным последствиям.



[PS2, XBOX, GC, PC] WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO



После того как вы спасете ребенка, направляйтесь к месту, где слон разрушил ворота. Слева от них будет стремнина. Прыгайте в воду и идите в сторону дыры. Когда вы ее достигнете, то попадете на бонусный уровень.

[PC] PRO EVOLUTION SOCCER 5

Начните новую **International League**, а в настройках количества участников выберите только две команды. Теперь в сезоне необходимо будет сыграть только два матча, а вы получите бонусные очки за победы над противником и в кратчайшие сроки доберетесь до вожделенных полутора тысяч очков за победу в лиге. Таким образом можно быстро пополнить баланс **PES Points**.

[PC] VIETCONG 2

Во время игры нажмите ~ и введите следующие коды для получения различных благ:
cheat.heal – полное восстановление здоровья;
cheat.nextmission – переход на следующий уровень;
cheat.erikgun – Crazy gun;
cheat.god – God mode;
cheat.saveunltd – возможность сохраняться, сколько угодно;
cheat.openus – открыть все US-миссии;
cheat.openvc – открыть все VC-миссии.

EASTER EGGS

[PC] STRONGHOLD 2

Введите в качестве своего имени что-либо из приведенного ниже списка, чтобы получить специальные приветствия от разработчиков:

Lord Vader;
MegaLord;
Lord Seth;
Yoshi;

...или любое слово, в котором присутствует сочетание букв A и L.

[PC] PRO EVOLUTION SOCCER 5

Привет, дядя Хидео!
Выберите пункт меню Edit Team, где найдете запись PES UTD. Выберите ее, а затем переместитесь в нижнюю часть появившегося списка, где должен присутствовать игрок со странным, но подозрительно знакомым именем Metel Ger.

[DS] NINTENDOGS

Пожиратель лампочек
Во время обучения щенка новому трюку, если команда была произнесена четко, над его головой появляется маленькая нарисованная лампочка. Подхватите ее при помощи стилуса, поднесите к пасти собаки, и та с превеликим удовольствием слопает «угощение». Никакого вреда здоровью животного подобная диета не нанесет, а обучение пойдет веселее. Ровно та же история и с периодически возникающей косточкой.

DOOM 3

Кто нас убьет
На нескольких первых уровнях игры часто попадаются комнаты, где на полу нарисованы пентаграммы. В комнатах есть терминалы, на которых необходимо набирать коды для открытия дверей. Но все двери уже открыты, а терминалы сломаны. Если приблизиться к одному из таких мигающих красным устройств, можно увидеть текст, предлагающий ввести код. Но во время мигания текст быстро меняется и превращается в милое и доброе сообщение, которое гласит, что «Ад убьет тебя» (Hell will kill you).

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Вспоминая Томми Верчетти
В Las Venturas во время выполнения миссии с Кеном Розенбергом (когда необходимо встретиться с негодяем Джо), есть один интересный момент. После того как вы войдете в комнату с огромным холодильником (там еще все начинают стрелять в бедного главгероя), Кен побежит прятаться в этой самой морозилке. До того как он туда заберется или после того как вы его вызволите, Кен выкрикнет фразу «эй, все как в старые добрые времена, а, Томми!». На что занятый важными делами СиДжей в совсем не вежливых выражениях поинтересуется, кто такой вообще этот Томми. Разумеется, речь идет о Томми Версетти из GTA: Vice City.
Стоит отметить, что Кен поминает Томми лишь иногда, а чтобы услышать этот обмен репликами, возможно, придется переиграть миссию не один раз.

RESIDENT EVIL: OUTBREAK FILE #2

Кинопривет
В открывающем игру ролике на одном из зомби можно увидеть белую футболку с надписью Dawn of the Dead. «Рассвет Мертвецов» – культовый фильм ужасов от признанного гения жанра Джорджа «не путать с Джоном» Ромеро. Кстати, не так давно эта лента обзавелась весьма достойным римейком.

Если у вас есть вопросы или комментарии по содержанию рубрики, пишите на bw@gameland.ru. И пусть все тайное станет явным.

КИНОМАНИЯ 2: ВОЗВРАЩЕНИЕ КИНОМАНИИ

КОНКУРС ОТ РУБРИКИ WIDESCREEN

Если вы еще не успели приобрести DVD с фильмом Doom для своей коллекции (кстати, лицензионный диск продается уже с 28 ноября), попробуйте выиграть его в честной борьбе!
Хотите доказать, что никто не знает «Дум» лучше вас, тогда дерзайте – ответьте правильно на все вопросы, и DVD с фильмом будет вам наградой! Ну а чтобы все знали, кто победитель, к каждому призовому диску прилагается стильная футболка с логотипом Doom.
Спешите участвовать – всего разыгрывается 10 комплектов призов.

ВОПРОСЫ КОНКУРСА:

1. Для Анджея Бартковяка, снявшего Doom, режиссура не основное занятие. Назовите его первую кинематографическую профессию:
   а) продюсер;
   б) оператор;
   в) монтажер.
2. По официальной версии, название игры Doom, не что иное, как:
   а) реплика Тома Круза в фильме «Цвет денег»;
   б) сокращение от названия пуль «дум-дум»;
   в) «перевертыш» от слова Mood.
3. Создатели фильма постеснялись расшифровывать сокращение BFG «как оно есть». Как название монструозного орудия было адаптировано для экрана?
   а) Bio Force Gun;
   б) Blue Fire Gun;
   в) Big Fight Gear.
4. Какого оружия не было ни в одной части игры Doom?
   а) кастет;
   б) монтировка;
   в) цепная пила.
5. Что означают названия спутников Марса, на которых разворачиваются события игры?
   а) Страх и Ужас;
   б) Кармак и Ромеро;
   в) Ад и Дьявол.
6. С гибелью какого животного связан сюжет игры Doom?
   а) канарейка;
   б) хомяк;
   в) кролик.



Ждем ваших писем до 1 февраля 2006 года на электронный адрес kinomania@gameland.ru (бумажные письма присылайте на адрес редакции, указанный в выходных данных журнала). Не забудьте сделать пометку «Киномания».

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



Advance Wars: Dual Strike

Основной режим Dual Strike на удивление легок на обоих уровнях сложности, посему мы ограничимся набором общих рекомендаций и советами по прохождению режима Time Survival, а также уделим внимание наиболее интересным командирам.

НЕ СОШЛИСЬ ХАРАКТЕРАМИ

Старайтесь не ставить в пару CO, по сюжету не ладящих друг с другом: вполне возможно, что их DS-атака будет слабее. Вот перечень подобных пар:

- Jake + Candy (Kindle)
- Rachel + Zak (Koal)
- Olaf + Lash
- Colin + Lash
- Eagle + Lash
- Eagle + Hawke
- Drake + Hawke
- Jess + Hawke
- Hawke + Candy (Kindle)
- Von Bolt + все CO, за которых можно играть в обычной кампании.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

■ При осаде старайтесь размещать ваши юниты на вражеских базах: таким образом вы снизите число вражеских единиц, появляющихся на следующий ход. Не обязательно даже захватывать их неповоротливой пехотой – достаточно лишь заблокировать чем попало.

■ Использование COP (CO Power) или SCOP (Super CO Power) дает всем юнитам под командованием данного CO бонус в 10% к атаке и защите.

■ Не забывайте чередовать ваших CO в зависимости от обстановки, а не только ради накопления их COP-линеек: DS (Dual Strike) подождет, а пропавшие в результате плохого планирования юниты восстанавливать накладно.

■ И наоборот: не гнушайтесь «скормить» врагу пару-тройку ненужных юнитов, если вашей SCOP не хватает пол-«звезды» до полного заряда.

■ В режиме Combat самое главное – не дать врагам окружить себя. Поодиночке противники уничтожаются с легкостью, особенно, если вы используете стилус и стреляете, отступая.

■ Самый «дешевый» CO в игре – Hachi, получающий полноценные юниты по заниженной цене. А его COP, стоящий всего три «звезды», уменьшает стоимость юнитов наполовину! Стоит ли говорить, что в Money Survival он бесценен?

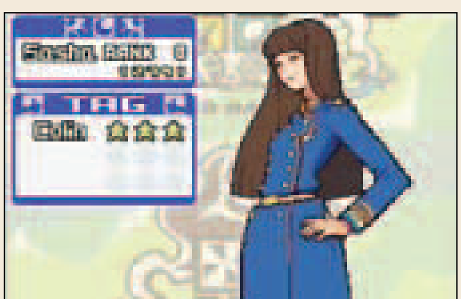
■ Для Turn Survival полезен Eagle, потому что его COP/SCOP позволяет юнитам ходить дважды.

TIME SURVIVAL

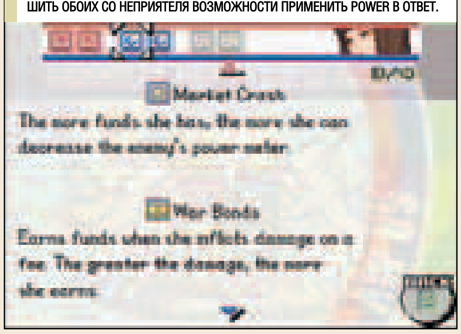
Здесь в цене CO, которые наносят максимальный урон за минимальное время – например, Kanbei или Hawke (первый предпочтительнее). Вместе с тем Sami специализируется на захвате вражеских HQ, что тоже немаловажно. К этому режиму желательно приступать после по меньшей мере однократного прохождения кампании, дабы ваши рефлексы были в достаточной мере отточены.

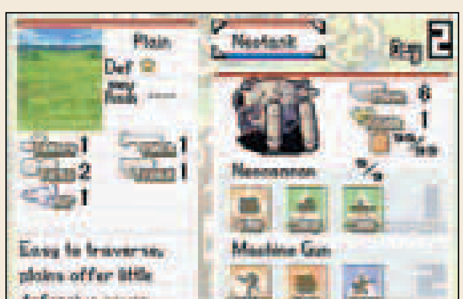
Миссии:

1. Просто посылайте всю пехоту на танк. Сэми может выиграть эту битву за 1 ход.
2. Используйте только бомбардировщик.
3. Имеет смысл разместить Md Tank в лесу, в зоне действия вражеских юнитов, и сдетонировать все три бомбы за один ход (удачнее две из них направить снизу и одну – сверху). Главное здесь – не дать сильнейшим юнитам вылечиться у кристалла. Также не забывайте про пехоту, которая наверняка попытается овладеть под шумок вашей HQ.
4. Здесь, в отличие от предыдущей миссии, проиграть нельзя. Просто штампуйте ракеты и отсылайте их к озеру, пока вражеским юнитам не станет некуда деться.
5. Просто двигайте APC с пехотой через леса к вражеской HQ.
6. Спрячьте юниты вне зоны досягаемости пушек. Если среди ваших CO есть Grit или Jake с готовой COP, то артиллерии будет достаточно, чтобы уничтожить кристалл и обеспечить прикрытие танкам. Если нет – закупитесь ракетами и, не трогая пушки, расстреляйте врагов издалека.
7. Спрячьте все стелсы и уничтожьте сперва Battleship, угрожающий вашему APC, затем нижний Carrier. Переправьте пехотинца вниз к силосу, расправьтесь с угрожающими вертолету крейсерами – и бросьте все силы на охраняющий HQ танк.
8. Два варианта: или пытаться распределить юниты по имеющейся территории, не давая врагу прицелиться во многие сразу, или, напротив, сгруппировать их как приманку, отослав один Md Tank на вражескую территорию – наводить порядок.
9. Спрячьте ракетницу за двумя APC, выведите пехоту в горы и пери-



САША УНИКАЛЬНА СВОИМ POWER: ВСЕГО ЗА ДВЕ «ЗВЕЗДЫ» МОЖНО ЛИШИТЬ ОБОИХ CO СО НЕПРИЯТЕЛЯ ВОЗМОЖНОСТИ ПРИМЕНИТЬ POWER В ОТВЕТ.





НЕОТАНКИ – ПОЖАЛУЙ, САМАЯ ЭФФЕКТИВНАЯ БОЕВАЯ ЕДИНИЦА. ОНИ ДЕШЕВЛЕ МЕГАТАНКОВ И НЕ ИМЕЮТ ПРОБЛЕМ С ПЕРЕДВИЖЕНИЕМ, ТОПЛИВОМ И БОЕЗАПАСОМ.





СОЗДАВАЯ СОБСТВЕННЫЕ КАРТЫ, НЕ ЗАБЫВАЙТЕ УЧИТЫВАТЬ БАЛАНС СИЛ.



одически подлечивайте танки, возвращая их в город.

⑩ Первым ходом постарайтесь вынести как можно более сильные юниты, затем сосредоточьтесь на захвате городов, дабы можно было дать сильный отпор восстановившимся силам врага.

⑪ Используя SCOP Сэми, эту миссию можно выиграть банальной переправкой пехоты к вражеской HQ и ее захватом. В противном случае осада может затянуться минут на пять – но если вы хорошо показали себя в предыдущих миссиях, волноваться не о чем.

CO: SONJA

Соня – одна из наиболее трудных в использовании CO. Из-за того, что ее юниты не имеют преимуществ перед чужими – за исключением большего поля зрения в тумане войны – и из-за ее неудачливости (иногда наносит меньше повреждений, чем стоило) она зачастую списывается как слабый командующий и поэтому не используется. Зря.

■ **Во-первых**, больший охват видимой территории в тумане войны (или под дождем) значит действительно многое. COP/SCOP Сони дают ей возможность видеть все спрятанные вражеские юниты (за исключением невидимых стелсов и погрузившихся подлодок) – и атаковать первой. Ей даже не нужно тратиться на слабые разведывательные юниты – даже ее танки будут видеть достаточно далеко.

■ **Во-вторых**, не стоит недооценивать ее способность уменьшать территориальные бонусы противников. Получается, что вражеские юниты теряют до 10% защиты по умолчанию, 20% при COP и 30% при SCOP! Более того, если бой идет на двух фронтах или же с участием нескольких команд, то при использовании ее COP/SCOP все противники теряют территориальные бонусы – даже атакуя друг друга, они будут иметь ущербную защиту. Наконец, Соня особенно эффективна против Лэш, которая черпает из оных бонусов свою атакующую мощь.

■ **В-третьих**, ее SCOP обещает усиление контратак, но на самом деле происходит нечто другое: ее юниты контратакуют так, как если бы инициатива была у них. Ввиду чего после использования ее SCOP компьютерный соперник наверняка поостережется нападать на ее юниты.

■ **В-четвертых**, ее шкала SCOP крайне коротка – всего пять звезд – а это значит, что SCOP она может использовать очень часто и, как следствие, является отличным партнером для DS. Особенно хороша она в завершении атаки: ведь благодаря SCOP, ответного удара по юнитам не будет. Наконец, Соня просто бесценна в битвах против живых противников,



НА КАРТАХ, ГДЕ ОТСУТСТВУЮТ БАЗЫ, КАЖДЫЙ ЮНИТ ЦЕНИТСЯ НА ВЕС ЗОЛОТА. НЕ ПРЕНЕБРЕГАЙТЕ АРТИЛЛЕРИЕЙ!



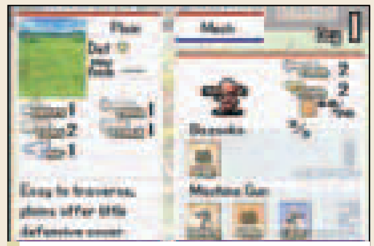
так как она скрывает от них число HP собственных юнитов. Представьте себе – враг тратит ход нового мегатанка на убиение юнита с 1 HP – или посылает ослабленный юнит против полностью живого, не подозревая об этом! После разгромного поражения друзья непременно упрекнут вас в жульничестве.

CO: JAVIER

Хавьер – CO без недостатков. У его юнитов отсутствуют слабые стороны, есть лишь сильная – 20% бонус к защите против атак с расстояния. Однако на картах с CT (Com Towers) он становится просто незаменимым: все CO получают дополнительные 10% к атаке при захвате CT, но Хавьер получает еще и бонус к защите! Более того, его COP и SCOP делают его юниты еще более устойчивыми к обходным атакам и умножают эффект от всех захваченных CT – при достаточном количестве оных делая его юниты абсолютно неуязвимыми! Только посчитайте: при трех башнях его SCOP удвоит атаку и защиту – и это не учитывая также увеличивающейся защиты от нападений дальнобойных юнитов! Его партнеры по DS – Jess и Kanbei – тоже готовы похвастаться огромной мощью атаки при SCOP, делая Хавьера одним из сильнейших CO в AW:DS.

CO: SENSEI

Боевые вертолеты Ямамото-сенсея бьют без промаха: сила их атаки в полтора раза выше, чем у недругов, и достигает 175% от нормы при COP/SCOP. Да, самолеты повелевают небесами, но из-за этого не стоит списывать со счетов более доступные в ценовом плане и весьма эффективные против наземных целей геликоптеры. Вертолет стоит немногим больше обычного танка – и при этом танки не могут дать ему достойного отпора! COP и SCOP Сенсея заставляют в каждом захваченном городе появиться по пехотинцу (Infantry и



У НАХОДЯЩЕЙСЯ В ЛЕСУ ПЕХОТЫ ЗАЩИТА ПОВЫШАЕТСЯ ДО 120% – ЕСТЬ ВСЕ ШАНСЫ ПЕРЕЖИТЬ КОНТРАТАКУ.



Mech соответственно) с 9 HP. В то время как пехота, даже с бонусом к атаке (имеющимся у Сенсея изначально и приобретаемым за счет COP), котируется невысоко, не стоит недооценивать эффект неожиданности, бесплатность новых юнитов и возможность ходить ими сразу же – бесценную для оперативного отражения неожиданной атаки с тыла. Но самое главное – юниты можно объединять в один, получая денежный эквивалент лишних 8 HP, а в случае с SCOP это немало – по две с лишним тысячи с каждой пары!

Ввиду этого DS с Hachi (единственный Tag последнего, кстати) становится несравненно удобнее: заработав уйму денег на пехоте, можно закупить себе огромную армию за полцены. Или наоборот: наплодив вертолетов (четыре с лишним тысячи за штуку? дайте пять!), используем всю их мощь, чтобы очистить поле от врагов, а затем появившейся пехотой захватываем опустевшие города.

Еще одна интересная пара Сенсею – Sami. Нет, не в плане боя, а благодаря возможности молниеносно захватывать территорию. Транспортные вертолеты ветерана-парашютиста летают дальше обычных, а пехота бойкой девчонки умеет захватывать здания в полтора раза быстрее, чем кто-либо еще. И лишь в этой части, благодаря введению DS, появилась возможность моментально выиграть бой одним неожиданным демаршем. Требования просты: пехотинец в транспортнике неподалеку от вражеской HQ и полные линейки SCOP у обоих. И если на вожделенной HQ случайно не окажется юнитов (чему можно легко помочь несколькими вертолетами Сенсея, подзадоренными его SCOP), останется лишь подогнать поближе вертолет, высадить пехоту и, не теряя хода благодаря DS, захватить HQ за один ход (количество HP пехоты роли не играет, благодаря SCOP Сэми). Дешевая победа! ■

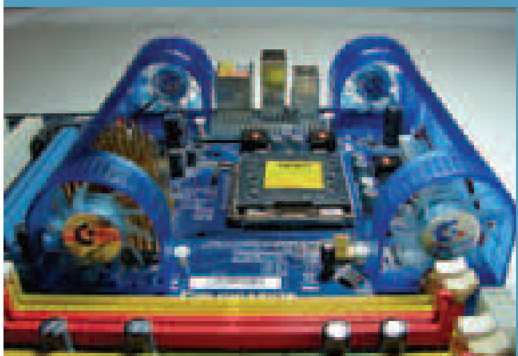
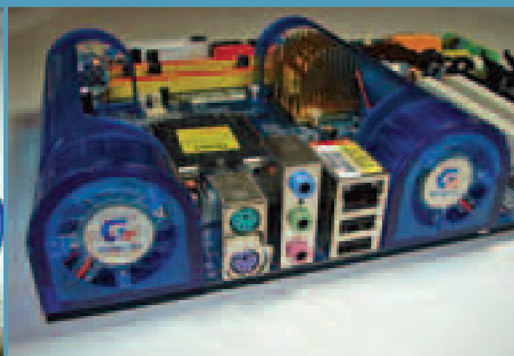
ПАРА СЛОВ О КАМПАНИИ

Лишь две миссии из оного режима заслуживают отдельного упоминания. Crystal Calamity (22-я) неприятна тем, что заканчивается проигрышем, как только вражеская пехота добирается до любого из силосов. Особенно критично это для зеленого фронта: дабы не потерпеть безвременное фиаско, старайтесь как можно быстрее доставить собственную пехоту на юг и запустить в спутник все три ракеты из силосов. Используйте COP Саши (уместнее всего ее поставить именно в зеленую команду), если не успеваете сделать это до накопления SCOP-линеек у обоих CO противника – ибо с помощью DS они могут закончить бой за один ход не в вашу пользу. То же самое и с миссией 24, Pincer Strike: если дать Drake накопить его SCOP – проблем не оберешься. В то же время синяя армия может постоянно набивать SCOP-линейку своему CO атаками на обильно расставленные вражеские ракеты и артиллерию. Используйте это!


JEEP GRAND CHEROKEE

Александр Фролов /frolov@gameland.ru/

SLI И CROSSFIRE НА ОДНОЙ ПЛАТЕ?


Хорошо известная на нашем рынке Gigabyte представила материнскую плату GA-G1975X. Этой моделью компания открывает серию G1-Turbo, предназначенную для любителей экстремального разгона. Чипсет Intel 975X поддерживает все существующие процессоры на базе разъема LGA775, в том числе и двухъядерные Pentium D. Для охлаждения северного моста, элементов схемы питания и эффективного отвода воздушных потоков от кулера CPU применена фирменная конструкция Turbojet с четырьмя вентиляторами. Из коммуникационных разъемов, помимо двух USB 2.0, на задней панели платы присутствуют аудиовыходы, PS/2-интерфейсы и порт гигабитного сетевого контроллера. Как известно, чипсет I975X, примененный в Gigabyte GA-G1975X, официально поддерживает CrossFire (по формуле x8 + x8), а вот на использование SLI процессорный гигант еще не получил разрешение у калифорнийской компании. Однако «недокументированная» совместимость с двумя картами NVIDIA, по некоторой информации, существует и на данный момент (при использовании драйверов ForceWare 72.01). Помимо MultiVPU-режимов, пользователь может разместить сразу четыре графических карты для вывода изображения на несколько мониторов. Еще один плюс – интегрированный аудиочип Creative Sound Blaster Live 24-bit, который поддерживает вывод восьмиканального звука в нескольких форматах, в том числе несколько вариантов DTS (ES и Neo:6). Среди особенностей новой материнской платы стоит отметить интересную технологию C.R.S. (CMOS Reload Switch), обеспечивающую удобный «откат» к настройкам БИОСа по умолчанию с последующей автоматической перезагрузкой системы, что дает дополнительную гарантию стабильной работы. Модель GA-G1975X уже появилась в продаже 14 ноября. Рекомендованная производителем цена не объявлена, но она явно будет выше среднего уровня. ■

THRUSTMASTER ДЛЯ PC И PS2

Давненько не было новостей от компании Thrustmaster, знаменитой своей серией джойстиков, предназначенных для авиасимуляторов, а также рулями для «Формулы-1». Но в ноябре американцы напомнили о себе, представив семейство игровых манипуляторов Dual Trigger, главная особенность которых заключается в совместимости как с PC, так и с Sony Play Station 2. Первой в списке идет модель Rechargeable Dual Trigger 2-in-1 Wireless. Она комплектуется радиочастотным адаптером диапазона 2.4 ГГц, к которому можно подключить до четырех устройств. Геймпад имеет неоновую подсветку клавиш (для любителей играть в темноте) и док-станцию с разъемом USB для подзарядки контроллера от PC или консоли. Второй манипулятор, Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force, оснащен виброотдачей. Эта функция реализована благодаря фирменной технологии Immersion, основанной на использовании двух электромоторчиков. Завершающий штрих – оба контроллера позволяют полностью перепрограммировать кнопки, а все пользовательские настройки сохраняются в энергонезависимой памяти. Цена и время появления этих моделей на нашем рынке в данный момент пока не сообщаются. ■

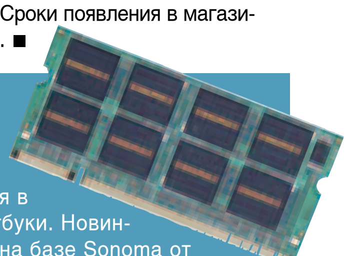


MP3-ПЛЕЕР НА 4 ГБАЙТ



Вот и начали анонсировать MP3-плееры на базе 1-дюймовых винчестеров. На этот раз речь пойдет о новинке от MSI – MEGA Player 536, оснащенной жестким диском с объемом 4 Гбайт. Модель имеет функцию пространственного звука SRS WOW и готова помочь вам изучить иностранные языки с помощью клавиши непрерывного повтора фрагмента. Помимо этого, симпатичный гаджет оснащен встроенным FM-приемником с памятью на 15 станций и умеет записывать радиотрансляции на HDD. На цветном экране размером 1.8” можно посмотреть фотографии или видео, а навигация осуществляется сенсорным манипулятором. Помимо винчестера, файлы можно хранить или загружать с карточек памяти SD/MMC при помощи встроенного кардридера, или же «забирать» их напрямую с вашего цифровика или другой техники через интерфейс USB 2.0 без «посредничества» ПК. Встроенный литий-ионный аккумулятор обеспечивает время автономной непрерывной работы до 18 часов. Сроки появления в магазинах и приблизительная цена MEGA Player 536 пока неизвестны. ■

«ВЕНЕРА» ДЛЯ НОУТБУКА



Производитель памяти Kingmax анонсировал линейку стандарта DDR2-667. Модели серии Venus производятся в форм-факторе SO-DIMM (144-pin) и рассчитаны на ноутбуки. Новинки от Kingmax позволяют «проапгрейдить» платформы на базе Sonoma от Intel. Не секрет, что лэптопы, по популярности уже почти догнавшие настольные компьютеры, частенько покупают с минимальным объемом памяти, а со временем оснащают мобильные ПК дополнительным модулем ОЗУ. Во многих случаях это дешевле для потребителя, да и процедура установки второй планки в переносных системах сегодня уже проще, чем в настольном компьютере. На рынок выпустят три варианта памяти – на 256, 512 и 1024 Мбайт. Любопытно, что форм-фактор упаковки чипов BGA (Ball Grid Array), лежащий в основе стандарта DDR2, впервые был применен именно компанией Kingmax на модулях памяти SDRAM PC66 семь лет назад. Информации о стоимости и сроках появления новинок на прилавках пока нет. ■

GEFORCE 7800 GTX 512: КАЛИФОРНИЯ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

А в Канаде пока отмалчиваются. О чипе R580 никакой информации нет.

Наконец-то NVIDIA сняла завесу тайны со своего нового топового видеоакселератора, слухи о появлении которого циркулировали вот уже несколько недель. Итак, встречайте – GeForce 7800 GTX 512, еще один конкурент для ATI Radeon X1800XT. Главное отличие от предыдущего флагмана, GeForce 7800 GTX 256 Мбайт, заключается в объеме установленной ОЗУ (512 Мбайт) и гораздо более высоких частотах работы. У графического процессора это значение составляет 550 МГц (увеличение на 120 МГц), а у памяти – 1700 МГц (рост на 500 МГц). Чтобы использовать на видеокарте микросхемы GDDR3 большей емкости, да еще и такие быстрые (1.1 нс), пришлось внести изменения в «разводку». В итоге мы с вами получили чемпиона не только по скорости (судя по первым отзывам), но и по разгону. Согласно сообщениям тестовых лабораторий, карта демонстрирует отличный оверклокерский потенциал (вплоть до 625/1890 МГц). Графический адаптер уже поступил в продажу, а рекомендованная цена на него составляет $650. ■



TFT-МОНИТОРЫ PRESTIGIO СНИЖАЮТ УСТАЛОСТЬ ГЛАЗ

И защищены гарантией от битых пикселей.



Южнокорейская компания Prestigio решила порадовать нас двумя новыми ЖК-мониторами. Главная особенность моделей P776 (17") и P796 (19") заключается в специальном покрытии матрицы. Тонкий слой прочного стекла, по заявлению производителя, обеспечивает более четкое изображение, уменьшает количество бликов, улучшает цветопередачу и способствует снижению зрительной усталости. Кроме того, благодаря стеклу, пыль и грязь стираются с экрана значительно легче, а поцарапать его гораздо сложнее, нежели TFT-панель. Технические характеристики новинок следующие: разрешение – 1280x1024 пикселей, углы обзора – 170 градусов по горизонтали и по вертикали, контрастность – 450:1, яркость – 250 кд/кв. м, время отклика – 12 мс. Присутствуют в устройствах и встроенные колонки мощностью 2 Вт, а при желании мониторы можно монтировать на стене. Кстати, Prestigio предоставляет гарантию на полное отсутствие дефектных пикселей в дисплеях этой серии. Рекомендованные производителем цены составляют $289 для модели P776 и $359 для модели P796. Новинки появятся на нашем рынке в декабре. ■



САМЫЙ МАЛЕНЬКИЙ НАСТОЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР ОТ AOPEN



Компания AOpen сообщила о выпуске самого маленького в мире настольного PC-совместимого компьютера. Размеры модели MP 915M составляют 165x165x50 мм. ПК собран на базе чипсета Intel 915GM, поддерживает до 1 Гбайт памяти DDR2, оснащен встроенным графическим адаптером Intel GMA 900, гигабитным сетевым и беспроводным Wi-Fi контроллерами, а также YPbPr (компонентный) и DVI-D выходами. В системе используется мобильный процессор Intel Pentium M (ядро Dothan) с поддержкой системной шины до 533 МГц. В качестве оптического накопителя выступает слотовый комбо-привод DVD-CD-RW. Надо сказать, что корпус из анодированного алюминиевого сплава, придающий всей конструкции элегантный внешний вид, очень напоминает Mac Mini. Как мы уже писали, компания Apple также намерена ставить мобильные CPU от Intel в своих новых ПК, поэтому AOpen в некотором роде опередила создателей «Макинтоша». Покупатели смогут заказать MP 915M как с операционной системой Windows (XP Home или Media Center Edition), так и с Linux Linspire, позволяющей запускать множество Win-программ. ■

УНИВЕРСАЛЬНАЯ «ГАРМОНИЯ» ОТ LOGITECH



Хотите расширить возможности консоли Xbox 360? В этом вам поможет компания Logitech, выпустившая Harmony 360. Универсальный программируемый пульт предназначен для управления как бытовой электроникой, так и новой приставкой от Microsoft. Достаточно нажать всего одну кнопку, и Xbox 360, а также все необходимые устройства, будут активизированы и настроены для начала игры. При первом включении вы «сообщаете» пульту модель вашего телевизора, музыкального центра и т.д., а потом скачиваете требуемые для них коды из онлайновой базы данных Logitech, загружая их в Harmony посредством USB-интерфейса. Новинка позволяет работать одновременно с 12 различными девайсами, а чтобы узнать, к какому из них в данный момент обращается пульт, достаточно посмотреть на его ЖК-экран. В настоящий момент Harmony 360 продается только в США, а рекомендованная цена составляет $130. ■

ЖЕЛЕЗО

Александр Фролов /frolov@gameland.ru/

ДОСТУПНАЯ ГРАФИКА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ



И еще одна отличная новость от компании Gigabyte – анонсирован выпуск видеоускорителя нижнего ценового диапазона для самого популярного и массового сегмента рынка. Модель GV-RX13P256D собрана на базе чипа ATI Radeon X1300, который содержит по четыре пиксельных и вершинных конвейера, а также полностью поддерживает все функции DirectX 9.0 и шейдеры 3.0. Графический адаптер несет на борту 256 мегабайт памяти GDDR2 с 128-битным интерфейсом и частотой 800 МГц. Отличительная особенность – использование фирменной безвентиляторной технологии охлаждения Silent-Pipe с тепловыми трубками и большим радиатором, благодаря чему устройство работает практически полностью бесшумно. Учитывая, что в GPU реализована аппаратная поддержка обработки видеопотока, в том числе и высокой четкости, эта модель явно станет неплохим подарком для всех любителей видео. Новинка должна выйти на наш рынок в самое ближайшее время, о цене (как и о частоте работы GPU) пока ничего не сообщается. ■

«НАРОДНАЯ» ВИДЕОКАРТА ОТ ALBATRON



Компания Albatron представила видеоускоритель PC6800GS на базе чипа NVIDIA GeForce 6800 GS. Напомним, что этот GPU был выпущен калифорнийскими разработчиками в качестве ответа на анонс модели среднего ценового диапазона ATI Radeon X1600XT. Графический процессор работает на частоте 425 МГц, содержит 12 конвейеров и 256-битную шину памяти. По сути дела, он представляет собой слегка «разогнанную» версию чипа GeForce 6800. На картах применяются микросхемы GDDR3 со скоростью доступа 2.0 нс, функционирующие на эффективной частоте 1 ГГц. Также предусмотрены TV-выход и функция VIVO для работы с видео. Самым интересным для геймеров, естественно, будет цена этой модели. Хотя точную цифру Albatron еще не анонсировала, карта явно позиционируется для среднего ценового диапазона, что позволяет предположить максимальную цену не выше $249. Дата появления PC6800GS на нашем рынке пока не сообщается. ■

ТИХОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ ДЛЯ МОЩНЫХ CPU



Компания Coolermaster представила два любопытных процессорных кулера. Первая модель под названием Susurro предназначена для охлаждения всех «камней» AMD поколения K8 (Socket 754, 939, 940 и даже M2 – разъем, который появится в 2006 году). Заявлена поддержка, в частности, еще не вышедших Athlon'ов, таких как X2 5000+ и FX-59. В медный радиатор встроен термистор, автоматически изменяющий частоту вращения «пропеллера» в зависимости от нагрева. Пользователь может выбрать два режима – обычный (800 – 1800 об/мин.) и оверклокерский (2000 – 3200 об/мин.). В первом случае устройство функционирует практически неслышно и выдает всего лишь 16 дБ! Вес радиатора составляет 685 г, а 92-мм вентилятора – 75 г. Вторая новинка, Hyper L3, ориентирована на процессоры Intel с разъемом LGA775, включая двухъядерные. Модель оснащена тремя тепловыми трубками, алюминиевыми пластинами и медным основанием. Общая масса конструкции составляет 420 г, а минимальный уровень звукового давления – 18 дБ. «Пропеллер» диаметром 92 мм, в зависимости от показаний термодатчика, варьирует частоту оборотов в минуту от 1100 от 2800. В российских магазинах кулеры появятся в январе 2006 года, но пока цены на Susurro и Hyper L3 неизвестны. ■



ОГОНЬ, ВОДА И МЕДНЫЕ ТРУБЫ ДЛЯ НОУТБУКА ОТ BENQ

«Книга радости» – примерно так можно перевести название нового Joybook R31E от BenQ. Перед тем как попасть на прилавок, ноутбук, по заявлению производителя, прошел 25 различных тестов, в том числе проверку на свободное падение, нагрев и даже на изгиб матрицы. Модель оборудована 15-дюймовой матрицей с временем отклика 25 мс, яркостью 180 кд/кв. м и контрастностью 300:1. Кроме того, мобильный компьютер оснащается WiFi-адаптером 802.11b/g, интегрированным графическим контроллером VIA Unichrome Pro, приводом DVD/CD-RW или DVD-Dual и жестким диском объемом от 40 до 80 Гбайт. На корпусе есть следующие интерфейсные разъемы: 4xUSB 2.0, S-Video, D-Sub, PCMCIA Type II, RJ-45 и RJ-11. Вес переносного ПК составляет 2.71 кг. В минимальной комплектации на него устанавливается 256 Мбайт оперативной памяти (расширяется до 2 Гбайт) и процессор Intel Celeron M Processor 360. Если по каким-либо причинам офис или квартира окажется без электричества, то продолжить работу на Joybook R31E можно будет еще как минимум в течение двух с половиной часов, поскольку он оснащен весьма емкой для лэптопов этого класса батареей – 4000 мАч. Помимо всего прочего, ноутбук комплектуется программой быстрого восстановления данных, что в некоторых случаях поможет спасти ваши файлы. Новинка появится на нашем рынке в самое ближайшее время, а ее цена, по сведениям пресс-службы BenQ, приятно вас удивит. ■



ОБНОВЛЕНИЕ «УШЕЙ» BEYERDYNAMICS







Знаменитая немецкая компания Beyerdynamics обновила наушники своей топовой серии Premium, в которую входят три модели – открытые DT 990, переходного типа DT 880 и закрытые DT 770. Изменения коснулись как дизайна, так и конструкции. В частности, было улучшено устройство обода – его лента стала шире. Маркировка left/right на чашах теперь дублируется шрифтом Брайля. Интересно, что пользователь может сам сконфигурировать необходимую «начинку». Компания позволяет своим покупателям заказывать «запчасти» и выбрать по собственному усмотрению, например, сопротивление в 32 Ома или 250 Ом и т.д. Все наушники оснащены односторонним шнуром, который при желании можно удлинить, а к позолоченному разъему типа mini-Jack 3.5 мм прилагается переходник на 6.35 мм. Как и ранее, серия Premium собирается мастерами Beyerdynamics вручную. Изменится ли цена на обновленные модели, пока не сообщается. ■

Юрий Левандовский /voron@gameland.ru/

ТЕСТИРОВАНИЕ НАУШНИКОВ ОТ $35 ДО $75

Многие из нас сталкиваются с проблемой выбора наушников, предназначенных для дома или офиса. Зачастую потребность в них возникает независимо от того, слушаете ли вы только музыку или играете исключительно в игры, обладаете ли отличной акустической системой или недавно купили компьютер и пытаетесь найти замену колонкам на первое время.

Список тестируемого оборудования

1. Koss PRO3AA Titanium
2. Koss TD85
3. Technics RP-F880
4. Beyerdynamic DT 231 Galactic
5. Logitech Precision Gaming Headset
6. Beyerdynamic DTX 800
7. Cosonic WR 770
8. AKG K301XTRA
9. Audio-Technica ATH-AD300 AIR
10. Sennheiser HD 555
11. Sennheiser HD 485

Тестовый стенд

Процессор:
Intel Pentium 4 2.5 ГГц
Память:
2x512 Мбайт Samsung
Звуковые карты:
Creative Audigy 2,
E-MU 1212m,
Terratec Aureon Sky 5.1
Усилитель:
Cayin MT-35

Причиной такой покупки чаще всего служит то, что наушники предоставляют возможность индивидуального аудио-комфорта. Ведь только в них вы сможете насладиться музыкой, фильмами и играми, не думая о том, что нужно сбавлять громкость ради спокойствия соседей или близких. Но если меломан еще способен найти взаимопонимание с окружающими, то геймерам приходится труднее всего, ведь мало кому из ваших коллег или членов семьи понравится вздрагивать от звуков выстрелов, рева умирающих монстров, визга тормозов или скрежета разрываемого металла...
Кроме того, наушники избавляют вас от необходимости что-то менять в интерьере, чтобы колонки не бубнили из угла книжной полки. Вы не зависите от нелинейных искажений, вызванных обстановкой комнаты, а маленьким мембранам наушников, в отличие от огромных динамиков стационарной акустики, требуется ничтожное смещение, чтобы создать уровень звукового давления под сотню децибел.
Конечно, если бы все было так идеально, то мы бы поголовно сидели в наушниках и не тратили бы деньги на дорогие колонки. К сожалению, некоторые модели рассматриваемых нами устройств способны вызывать быстрое утомление, а большинство экземпляров не позволяют почувствовать всей глубины музыкальной сцены. Да и хороший сабвуфер они не заменят, как и весь комплект 5.1. Но стоит признать, что вещь это полезная и часто необходимая.
Когда этот факт осознан, и покупатель готов поступиться частью своих сбережений, у него возникает множество вопросов. Какие наушники покупать? Дорогие или дешевые, маленькие или большие, закрытые или открытые? Многообразие моделей на рынке столь велико, что потеряться в них можно очень быстро. Именно поэтому мы решили помочь нашим читателям и отобрали большую группу мониторных наушников от ряда популярных производителей. Ценовая «вилка» была установлена от 35 до 75

Благодарности

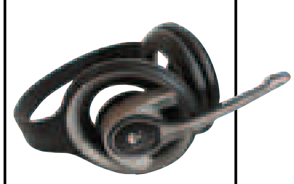
Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(095) 974-3333, http://www.nix.ru) и Плеер.ру (т.(095) 775-04-75, http://www.pleer.ru).



BEYERDYNAMIC DTX 800
★★★★★
$65
СТРАНА ИГР 2005 ЛУЧШАЯ ПОКУПКА



SENNHEISER HD 555
★★★★★
$75
СТРАНА ИГР 2005 ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Технические характеристики	Koss PRO3AA Titanium	Koss TD85	Technics RP-F880	Beyerdynamic DT231 Galactic	Beyerdynamic DTX 800	Logitech Precision Gaming Headset
						
Тип акустического оформления	Закрытые	Закрытые	Открытые	Полуоткрытые	Открытые	Открытые
Чувствительность, дБ/мВт, 1 кГц	100	98	105	92	105	60
Номинальное сопротивление, Ом	60	60	50	32	32	32
Номинальный диапазон частот, Гц	15-20.000	20-17.000	5-30.000	20-18.000	10-22.000	20-20.000
Материал амбушюр	Кожа	Кожа	Синтетика	Велюр	Велюр	Кожа



KOSS PRO3AA TITANIUM
★★★★
❍ **$60**



KOSS TD85
★★★
❍ **$35**



TECHNICS RP-F880
★★★
❍ **$45**

долларов. Судя по нашему опыту, более дешевые модели зачастую звучат слишком невыразительно, а те, что дороже, сложно назвать массовыми.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Все модели были опробованы на трех аудио-картах: наиболее распространенной и ориентированной на игры Sound Blaster Creative Audigy 2, хорошо подходящей для воспроизведения музыки Terratec Aureon Sky и профессиональной E-MU 1212M. Наушники сначала изучались на предмет качества изготовления и удобства посадки. После этого исследовалась создаваемая ими звуковая картина в играх Half-Life 2 и F.E.A.R. Последний этап тестирования – подключение к ламповому усилителю и прослушивание в течение нескольких часов музыки разных направлений, от классики до металла. На итоговую оценку влияли все параметры, но в первую очередь – это качество звука в играх и удобство использования.

KOSS PRO3AA TITANIUM

Огромные и достаточно тяжелые наушники от многими любимой фирмы Koss. Когда держишь их в руках, невольно думаешь, что названы они Titanium не из-за того, что диафрагмы излучателей покрыты 2-мкм слоем титана, а потому, что весят и выглядят так основательно, словно предназначены для профессиональных штангистов. Выполнены «Коссы» из плотного пластика, имеют металлическое оголовье с каучуковым покрытием и амбушюры из тонкой кожи. Недоумение вызывает тонюсенький провод – пару раз проедетесь по нему креслом, и можно нести PRO3AA Titanium в ремонт. Эргономика реализована на среднем уровне: чашки довольно ощутимо давят на голову, а уши уже через полчаса начинают преть и «проситься» подышать свежим воздухом. Воспроизводимый наушниками звук весьма неплох: уверенный бас и общий тональный баланс, но при всем при этом резковатая передача верхних частот и не совсем широкая стереопанорама. Модель понравится тем игрокам, которым необходима полная сосредоточенность на геймплее – массивная конструкция закрытого типа полностью избавляет пользователя от внешнего шума.

KOSS TD85

Еще один «делегат» от Koss, самый недорогой в нашем тестировании. Но если PRO3AA и вправду недурственные наушники, хотя и не без недостатков, то TD85 нас сильно разочаровали. Амбушюры здесь скроены совсем неудачно. Их маленькие круглые внутренние полости и жесткая конструкция оголовья приводит к тому, что сидят эти «Коссы» вполне уверенно, но вот ушам жутко неудобно – будто они касаются пластикового внутреннего покрытия. Да и звук похвалить не за что. Наушники слишком сильно «увлекаются» нижними частотами, заваливая середину, а эффект бочки окончательно портит впечатление. Такое чувство, что поют не люди, а магнитофон, играющий в другой комнате. При этом панорамная сцена создается ими достаточно неплохо, поэтому источник звука вы сможете определить весьма точно. Однако рекомендовать эти наушники я бы не стал никому – слишком неудобная конструкция, единственное достоинство которой – надежные металлические вилки оголовья.

TECHNICS RP-F880

Открытые наушники от известного бренда. Кабель этой модели защищен от порезов специальным покрытием. По такому шнуру не то что ходить можно, его хоть под поезд клади. Пластиковые дуги оголовья, в отличие от провода, не выглядят такими же надежными. Впрочем, конструкция снабжена фиксирующей накладкой из плотной резины, «одетой» в замшу. В чашках находятся тканевые амбушюры – благодаря их продуманной выкройке сидят «Техниксы» очень удобно, ушные раковины не касаются жестких граней, а конструкция оголовья такова, что излишнего давления практически не создает. Однако звук здесь совершенно неоднозначный. Обладая отличной широкой стереопанорамой и хорошей серединой, наушники напрочь лише-

Мини-словарь

Чаши – полости, в которых установлены динамики. Между собой соединяются при помощи оголовья.

Амбушюр – мягкая прокладка между чашей наушника и головой слушателя. Как правило, изготовляется из кожи или велюра.

Оголовье – устройство фиксации наушников на голове. Выполняется в форме дуги из упругого материала и конструктивно может быть одинарным или двойным.



Технические характеристики	Cosonic WR 770	Sennheiser HD 555	Sennheiser HD 485	Audio-Technica ATH-AD300 AIR	AKG K301XTRA
					
Тип акустического оформления	Закрытые	Открытые	Открытые	Открытые	Полуоткрытые
Чувствительность, дБ/мВт, 1 кГц	45	103	110	96	102
Номинальное сопротивление, Ом	32	50	32	32	55
Номинальный диапазон частот, Гц	20-20.000	15-28.000	16-24.000	20-25.000	18-26.000
Материал амбушюр	Кожа	Велюр	Синтетика	Велюр	Толстая кожа

ЖЕЛЕЗО

Юрий Левандовский /voron@gameland.ru/

Открытые или закрытые?

Как вы уже могли заметить, наушники разделяются на два основных типа – открытые и закрытые. Первая разновидность имеет негерметичную конструкцию чашек – т.е. полости, расположенные за мембранами, закрыты перфорированными крышками (пример – Audio-Technica ATH-AD300 AIR). Плюсы такой системы обычно заключаются в меньшем весе всей конструкции и более ровной АЧХ за счет снижения уровня нежелательных резонансов и отсутствия компрессии. К недостаткам относят малую защищенность от внешнего шума и сильное излучение звука в окружающее пространство.
В закрытых наушниках все с точностью до наоборот. Они полностью изолируют ваши барабанные перепонки от внешнего мира, но при этом могут уступать в реалистичности, чистоте и прозрачности звуковой картины, а иногда в них возникает эффект «бочки».







BEYERDYNAMIC DT 231 GALACTIC
★★★★☆
$55



LOGITECH PRECISION GAMING HEADSET
★★★☆
$45



COSONIC WR 770
★★★★
$40

ны баса, причем этого совсем не ждешь от динамиков размером 50 мм! Еще одна неприятная особенность – RP-F880 очень придирчивы к качеству входного сигнала – чем хуже источник, к которому вы их подключаете, тем менее правдоподобным будет звук. Для лампового усилителя и джазовой музыки можно найти и более интересную пару.

BEYERDYNAMIC DT 231 GALACTIC

Небольшая и симпатичная модель от одного из ведущих производителей на рынке – Beyerdynamic. Конструкция DT 231 Galactic обладает привлекательным дизайном, очень малым весом, фиолетовыми чашками из полупрозрачного пластика и велюровыми амбушюрами. Сидят наушники плотно и, что самое главное, совершенно не утомляют владельца. Звучание у них на удивление сбалансированное, не вызывающее никаких отрицательных эмоций. Они неплохо басят, при этом создавая качественную и объемную панораму. К минусам стоит отнести не самую лучшую детализацию, что является обратной стороной «мягкого», комфортного звука. Советуем их в первую очередь геймершам, так как модель очень красивая, удобная, легкая, и обладающая миниатюрными чашками. К тому же они весьма достойно воспроизводят большинство музыкальных стилей. Конечно, если вы профессионально играете в Counter-Strike или хотите услышать все нюансы симфонической музыки, то вам лучше остановиться на других наушниках, а вот остальным стоит внимательно присмотреться к этим недорогим «галактикам»!

LOGITECH PRECISION GAMING HEADSET

Игровая гарнитура от Logitech. Обладает совершенно космическим дизайном и затылочной дужкой. Одев их, вы не испортите себе модную прическу, которую делали половину дня. Но при этом сидят они довольно странно – с одной стороны, вроде бы, довольно цепко, а в то же время их постоянно хочется поправить. Никакой подстройки под голову, ясное дело, нет. Звук весьма специфический – с неплохой стереопанорамой, вяловатыми басами и очень резкой передачей верхних частот. Если подключать их к не очень хорошему источнику (например, к встроенной звуковой карте), то слушать их вполне можно. Но при взаимодействии с качественной аппаратурой все недостатки Precision Gaming Headset вылезают на поверхность. Поэтому советуем их только поклонникам экзотического дизайна, обладателям средних звуковых карт и любителям поболтать в процессе сетевых баталий, так как это единственная в нашем тесте модель с микрофоном.

BEYERDYNAMIC DTX 800

Еще одни наушники от Beyerdynamic, совершенно непохожие на DT 231. Модель обладает круглыми пластиковыми чашками, велюровыми амбушюрами и кожаной теменной подушечкой в основании оголовья. Чашки крутятся на 90 градусов по горизонтали и на 30 по вертикали. На первый взгляд – китайская подделка под именитого производителя, настолько хлипкими они выглядят. Взяв их в руки, боишься сделать неверное движение, кажется, что наушники сейчас рассыплются на части. Единственное, что к ним совсем не вяжется, это толстенный негнущийся провод, выходящий из левой чашки. Но, пересилив свой страх сломать эту хрупкую вещицу, надеваешь их на голову и понимаешь, что это одна из самых удобных моделей на свете. Ничего нигде не давит, а вес так мал, что после получаса об их существовании просто забываешь. Продолжительному общению с DTX 800 способствует и звук, который они выдают. Мягкий, бархатистый, с шикарной стереопанорамой и упругим акцентированным басом. Слушая классику, вы словно переноситесь в зал консерватории. Игры, фильмы, многие старые ваши композиции обретут с этими наушниками новую жизнь!

COSONIC WR 770

А вот и сюрприз – беспроводная пара от китайских умельцев из Cosonic, компании, которая любит удивлять низкими ценами и высокими технологиями. Вскрыв неприглядную упаковку и достав множество всяких пакетиков с проводами, вы сможете обнаружить, что, не тратясь на красивую и дорогую коробку, как у Sennheiser, производители смогли вложить деньги в такие мелочи, как перезаряжаемые прямо в наушниках аккумуляторы. Стоит отметить также неплохие кожаные амбушюры, небольшой вес устройства, даже с вставленными в одну из чашек «пальчиками», и удобную посадку. Ну а после того, как вы послушаете их, то можете влюбиться в них окончательно. Конечно, они слегка режут частоты, «обогащают» мелодии помехами от наводок близкорасположенных бытовых электроприборов, но при этом воспроизводят весьма теплый и сбалансированный звук. Поэтому если вы любите гулять по квартире, то эти радио-наушники – ваш выбор!

AKG K301XTRA

Интересная модель от именитого производителя, неплохо подходящая как для игр, так и для музыки. Амбушюры изготовлены из довольно толстой кожи, а оголовье состоит из раздвоенной дуги и растягивающегося резинового хомута. Чашки сделаны из качественного синего пластика и могут чуть-чуть поворачиваться в вертикальной плоскости. Звук детальный и неплохо передающий панораму. Наушники отличаются хорошими средними частотами и немного «песочными» верхами. Басов хватает для музыки любых направлений. Несмотря на открытую конструкцию, K301XTRA хорошо изолируют от внешнего шума. Удобные и легкие, они не спадают с головы и не давят. Но есть и недостаток – уши в них через пару часов преют, почти как в полностью закрытых, поэтому просмотр кино или многочасовая игра становятся проблематичными. Но если вы хотите удивить ваших друзей весьма необычной расцветкой «головных телефонов», то купите эти ярко-синие AKG, своих денег они стоят.


С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО СКУЧНО?
Играй просто!
GamePost
PlayStation 2 (Slim) RUS
$169.99
GameCube
$139.99
Xbox (US)
$269.99
PSP (EURO) value pack
$269.99
Game Boy Micro (розовый)
$129.99
Nintendo DS Dualscreen
$169.99
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
* Огромный выбор компью-терный игр
* Игры для всех телевизионных приставок
* Коллекционные фигурки из игр
WarCraft III Action Figure:
Ticondrius
$42.99
Тел.: (095) 780-8825
Факс.: (095) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST

ТЕСТИРОВАНИЕ НАУШНИКОВ ОТ $35 ДО $75

Юрий Левандовский /voron@gameland.ru/



AKG K301XTRA
★★★★
❍ $70



AUDIO-TECHNICA ATH-AD300 AIR
★★★★
❍ $65



SENNHEISER HD 485
★★★☆
❍ $70

Не все золото, что блестит

Производители наушников любят акцентировать внимание покупателя на позолоченных штекерах и переходниках, которые применяются в некоторых моделях. Как правило, утверждается, что благодаря такому покрытию решаются не только проблемы коррозии и окисления контактных разъемов, но и улучшается чистота звука.
На наш взгляд, придавать этому большое значение не стоит, так как и посеребренные разъемы будут служить долго – скорее перетрется провод или «полетят» динамики, чем окислятся контакты. А уж чистота звука в гораздо большей степени зависит от материала, из которого сделаны мембраны, чем от покрытия штекеров.

AUDIO-TECHNICA ATH-AD300 AIR

Любопытный продукт японского производства. Модель очень удобная, с большими велюровыми амбушюрами, мягко облегающими ушную раковину. Вместо вытягивающейся резинки в оголовье применен интересный механизм с двумя отодвигающимися «лепестками». Выдаваемый «Аудиотехникой» звук характеризуется великолепной локализацией, причем особенно хороша середина, что важно для правильной передачи голоса или аккордов фортепьяно. Немного резковаты верха – они временами жесткие, излишне «металлизированные». Детальностью, в отличие от точности позиционирования, ATH-AD300 AIR похвастаться не могут, но звук все-таки «вкусный», приятный. Вообще эти наушники должны были бы получить приз за удобство и качество изготовления. На голове они сидят замечательно, уши в них не потеют, а металлическая сетка снаружи чашек выглядит очень стильно. В играх вы не глядя сможете определять источник опасности, но вот взрывы и рев двигателей оценить в полной мере не получится, басов все же немного не хватает.



ЕСЛИ ВЫ НЕ ЯВЛЯЕТЕСЬ ОБЛАДАТЕЛЕМ АУДИОТЕХНИКИ ЗА НЕСКОЛЬКО ДЕСЯТКОВ ТЫСЯЧ ДОЛЛАРОВ, ТО ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЕ НА НАЛИЧИЕ ПОЗОЛОТЫ У КОНТАКТОВ НЕ СТОИТ.

SENNHEISER HD 555

Знаменитые три пятерки от Sennheiser. Очень интересные наушники, и технически, и с точки зрения дизайна. Как и вся продукция фирмы, изготовлены они очень качественно, когда берешь их в руки, сразу понимаешь – вещь! Никаких тоненьких дуг, все литое и прочное.
На голове сидят уверенно, амбушюры полностью закрывают ушные раковины. Модель удобна и надежна, как хорошие шлемы у мотоциклистов. Конечно, с таким устройством наушники все же давят на голову чуть больше, чем те же Audio-Technica или AKG, но благодаря мягкости амбушюр они создают минимум дискомфорта (в отличие от Koss PRO3AA) и при этом не слетают с головы, какие бы активные действия вы ни совершали. Звук наушников отличный, невероятно детальный, чистый и басистый. Единственная претензия, которую можно им предъявить, это немного «компактный» объем создаваемого звукового поля. Но все же если вы хотите услышать соперника в сетевых баталиях еще за много метров от вас, то эти наушники подойдут как нельзя лучше, ни один шорох или вздох не укроются от них.

SENNHEISER HD 485

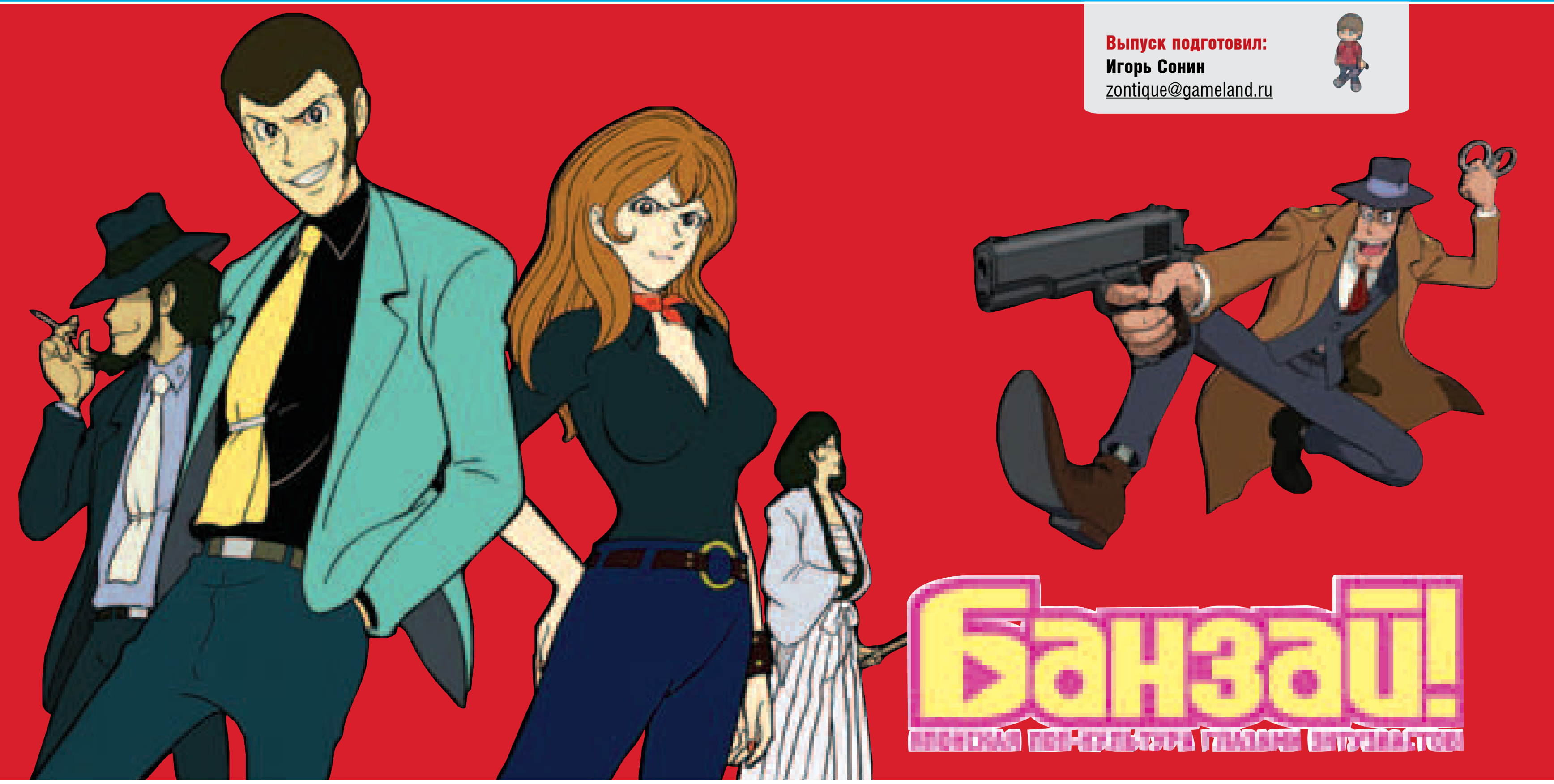
Старшая модель в четвертой серии у Sennheiser. В отличие от 465 модели, амбушюры к ушам не прилегают, а обхватывают их вокруг. Дизайн, по сравнению с пятой серией, достаточно традиционный, оголовье снабжено теменной подушечкой. Размер чашек средний, поэтому, если у вас большие уши, они могут и не поместиться целиком внутри, что вызовет дискомфорт, так как уши будут касаться края тканевых амбушюр, и их материал может вызывать раздражение. Изготовлены наушники, как и вся продукция Sennheiser, на пять с плюсом, качество материалов на высоте, детали подогнаны очень аккуратно. А вот звук неоднозначный. Прежде всего, вызывает недоумение количество баса – его и у младшей-то модели четвертой серии предостаточно, а здесь он просто проникает в мозг и начинает его выдавливать из черепной коробки. При этом низкие частоты заслоняют собой половину средних и высоких, мешая просто-напросто наслаждаться музыкой. Если вы любите смотреть в наушниках боевики и играть в различные шутеры, такой натиск на барабанные перепонки может понравиться, но мы вас предупредили.

ВЫВОДЫ

Как вы смогли убедиться, в большинстве случаев лучше переплатить лишние $20-30 для приобретения хороших наушников, так как разница в звучании и качестве изготовления порой очень серьезная. Правда, высокая цена – еще не гарантия качества. Победителем теста стали великолепные HD 555 от Sennheiser, которые получают награду «Выбор Редакции». У них лучшее соотношение удобства, качества изготовления и звучания. Купив их, вы наградите себя предельно детальным звуком, который позволит вам заново открыть для себя все свои любимые мелодии, игры и фильмы. Ваши уши не устанут и не вспотеют после многочасового ношения этой модели. «Лучшей Покупкой» становятся Beyerdynamic DTX 800. За их объемный, теплый и живой звук! Вдобавок к этому, они очень легкие и удобные, настоящие «домашние тапочки» для ушей. Также хотелось бы выделить еще несколько моделей. Например, Beyerdynamic DT231 Galactic как нельзя лучше подойдут девушкам. Они красивые, аккуратные и весьма хорошо звучащие. А вот Koss PRO3AA Titanium, наоборот, можно советовать мужчинам, которым не важен вес и сила давления наушников на голову, а главный параметр – это полная звукоизоляция от окружающего мира и хороший бас. Любителям же экстремального количества низких частот советуем присмотреться к Sennheiser HD 485. Эстетам стоит обратить внимание на Audio-Technica ATH-AD300 AIR. Весьма необычные японские наушники – качественные, привлекающие внимание, вместе с тем удобные, а главное – хорошо звучащие. ■


ONBOARD
EUROPEAN SNOWBOARDING MAGAZINE
ЕВРОПЕЙСКИЙ ЖУРНАЛ
О СНОУБОРДИНГЕ

Выпуск подготовил:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ **Аниме:** Люпен III (Lupin III) ■ **Режиссеры:** Масааки Осуми, Исао Такахата, Хаяо Миядзаки и др., 1971-2005 гг. ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★

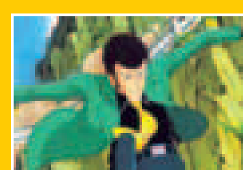
Есть в Японии огромное количество сверхпопулярного аниме, о котором иностранцы имеют весьма отдаленное представление, а то и вообще ничего не знают. Беды в этом, конечно, никакой нет: как мы чешем в затылке при упоминании Дораемона, механического кота из будущего, так же и японцы не сразу возьмут в толк, кто такие, например, Хрюша со Степашкой и какую роль они играют в российской культуре. Но раз уж у рубрики «Банзай!» есть подзаголовок «японская поп-культура глазами энтузиастов», то сегодня мы направим эти глаза на то, что не сразу-то и заметишь. А именно на восхитительный ретро-сериал «Люпен Третий», который продержался на экранах почти тридцать пять лет кряду и не собирается сдавать позиции.

История началась в 1967 году, когда в еженедельном журнале Manga Action стартовала публикация историй об авантюристе Арсене Люпене Третьем – очаровательном воре, любимце женщин и прожигателе жизни. Минуло не так много времени, прежде чем удачная манга Като Кадзухико (впоследствии прославившегося под псевдонимом Monkey Punch) привлекла внимание телевизионщиков. В 1971 году комикс появился на голубых экранах; во времена аниме про белого львенка Кимбу, пчелку Маю и гигантских роботов с рулями первый двадцатитрехсерийный цикл о Люпене был более чем смелым экспериментом. Создатели отбросили стереотип о «мультиках только для детей» и взяли в прицел взрослую аудиторию. «Люпен Третий» не стал мгновенным прорывом: одной только стопроцентной реалистичности, настоящих автомашин, погонь и перестрелок было недостаточно. Тогда боссы студии TMS использовали секрет-

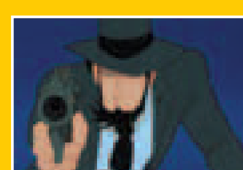


УЖЕ В РАННИХ ТОМАХ МАНГИ ЛЮПЕН СОВЕРШЕННО ТЕРЯЛ ВОЛЮ ОТ КРАСИВЫХ ЖЕНЩИН. И ЭТА МАЛЕНЬКАЯ СЛАБОСТЬ ПРИСУЩА ЕМУ ДО СИХ ПОР.

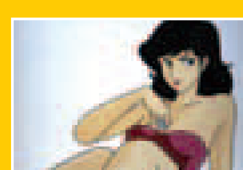
ДАВАЙТЕ ЗНАКОМИТЬСЯ!



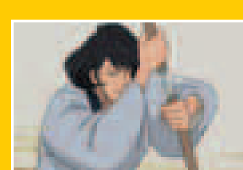
В одном из французских полнометражных фильмов мангака Monkey Punch увидел сына великого вора Арсена Люпена. Художник развил идею и создал Люпена Третьего – внука-воришку, унаследовавшего от именитого предка ум, ловкость, благородство и страсть к красивым женщинам и чужому богатству.



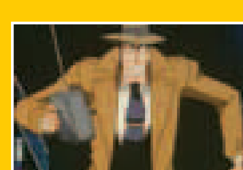
Дайске Дзиген (или просто Дзиген) – самый верный товарищ Люпена. Дзиген виртуозно стреляет и умеет выхватывать пистолет из кобуры за три десятые доли секунды. Из всей банды только Люпен и Дзиген почти все время путешествуют вместе: один строит сумасбродные планы, а второй их критикует.



Блистательную любовницу Люпена зовут Фудзико Мине. Впрочем, «любовницу» – это громко сказано. Фудзико такая же воровка, как и Арсен: их пути часто пересекаются, но там, где Люпен предпочтет открытый штурм и дерзкое ограбление, Фудзико воспользуется чисто женскими уловками.

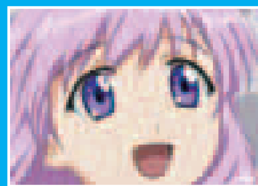
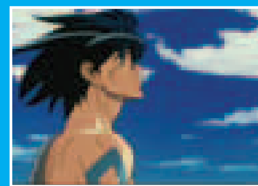
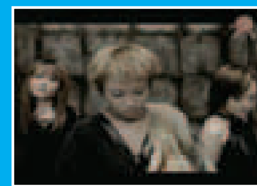


Самураю Гоемону Исикаве нет никакого дела до богатств и сокровищ. Говорят, его меч Дзантецукен может разрезать все что угодно (в чем мы не раз убедимся). Просто как-то получается, что судьба вновь и вновь сводит его со старым другом Люпеном. Ну а старому другу грех не помочь.



Храбрый инспектор Койти Дзенигата посвятил жизнь погоне за Люпеном. На самом деле они хорошие приятели, которые не раз выручали друг друга из беды. Но дружба дружбой, а служба службой. Инспектор Дзенигата – комический персонаж, готовый на все, лишь бы засадить Люпена за решетку.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Danger Lupin! из подборки NES Project, смонтированный из сцен полнометражного фильма Lupin III: The Pursuit of Harimao's Treasure на музыку из «Мегамена»; опенинг романтического телесериала Lamune; американский трейлер полнометражного фильма The Vision of Escaflowne; клип на композицию Tobira no Mukou e группы Yellow Generation. Песня звучала во втором эндинге аниме Fullmetal Alchemist.



ное оружие – подключили к съемкам сериала тогда практически неизвестных Хаяо Миядзаки (режиссера «Ходячего замка», «Унесенных призраками» и десятка других отличных фильмов) и Исао Такахату (режиссера «Могилы светлячков» и продюсера многих фильмов Миядзаки). Друзья привнесли в сериал здоровый мультяшный юмор, более яркие сюжеты и заменили правдоподобные приключения на безумные авантюры, достойные Индианы Джонса. В итоге сериал снискал ту популярность, которой был достоин. Люпен сменил зеленый пиджак на красный и смело шагнул во второй сезон, оказавшийся неслыханно успешным. Три года и сто пятьдесят пять эпизодов на экране – это и сейчас под силу далеко не каждому герою. Параллельно снимались полнометражные фильмы – сначала игровая лента (как говорится, «с живыми актерами»), а затем и блестящая анимационная полнометражка. Второй визит в кинотеатры Люпен нанес под присмотром Хаяо Миядзаки. Дебютом Миядзаки-режиссера стал Lupin III: The Castle of Cagliostro – фильм, который навсегда останется в золотом фонде приключенческого анимационного кино. И не было в стране отаку, который не знал бы о том, кто такой Арсен Люпен. Дальше дела обстояли довольно обычно, без драматичных взлетов и падений. Третий телевизионный сезон прошел в 1984-1985 годах, размеренно появлялись полнометражные фильмы и спецвыпуски. С 1989 года и по сей день длится негласная акция «ни года

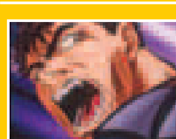
ПРЕДНОВОГОДНИЙ СЮРПРИЗ: ПОДБОРКА ТРЕЙЛЕРОВ НА DVD!

Каждый год компания MC Entertainment проводит в Москве аниме-фестивали: показывает аниме на широком экране, устраивает выставки художников и косплей-шабаши. На недавно прошедшем четвертом конвенте можно было получить подборку трейлеров к грядущим релизам компании. Лучшие из этих роликов – у нас на DVD.



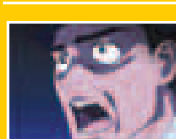
FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN

Восхитительное CG-продолжение ролевой игры Final Fantasy VII. В рекомендациях не нуждается. Мы и так ими уже вам все уши прожужжали.



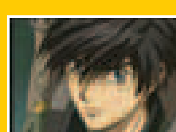
BERSERK

История о черном мечнике Гатце – блестящий образец «нестандартного фэнтези», где за частыми битвами не теряется первоклассный сюжет.



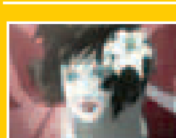
ELFEN LIED

Очень популярная вариация на тему «Чобитов». С одной разницей: здешняя Чии – не симпатичный персокон, а жуткий мутант-убийца.



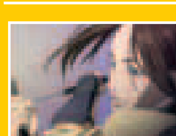
FULL METAL PANIC!

Драматический меха-сериал и трогательная школьная комедия в одном флаконе. Сержант Соске Сагара – наш герой на века!



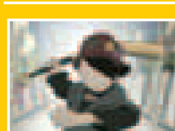
GHOST IN THE SHELL: INNOCENCE

Безумно красивый, высокоморальный и решительно непонятный полнометражный фильм от Мамору Осии, режиссера Ghost in the Shell и Patlabor.



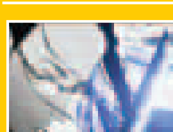
OTOGI ZOSHI

Самурайский сериал без особых претензий: дескать, все плохо, и только случайная девушка, переодевшаяся воином, может спасти мир. Она и спасает.



PARANOIA AGENT

Забойная психологическая драма в 13 сериях от Сатоси Кона, мастера жанра, режиссера «Истинной грусти» и «Актрисы тысячелетия».



SAMURAI CHAMPLOO

Хип-хоп и самураи, граффити и гейши – Синъитиро Ватанабе, автор Cowboy Bebop, подает винегрет из эстетики старой Японии и современной культуры.

SUPER ShortNews Turbo EX EDITION

▸ Где же, ах где же российское издание Advent Children? Нам обещали молочные реки, кисельные берега, премьерный показ на четвертом московском аниме-фестивале в ноябре и диск с «Детьми пришествия» до конца года.



Премьерный показ действительно состоялся, и самые верные поклонники Final Fantasy VII уже видели любимую ленту на большом экране. Однако декабрь уж почти прошел, а где диск? Известия, увы, неутешительные. Американское издание отложено в лучшем случае до января, а по некоторым данным – аж до апреля следующего года. Насколько нам известно, MC Entertainment все еще планирует издать ленту в начале 2006 года. Ждем не дождемся, когда диски появятся в редакции. Будем разыгрывать их в конкурсе «Банзая!», и не один раз.

▸ Не только Advent Children попала в список «отложений». На конец января перенесена дата выхода долгожданного вампирского OVA-цикла Hellsing Ultimate, рекламный трейлер которого мы публиковали несколько номеров назад и опубликуем еще раз в следующем номере. Официальная причина отсрочки – увеличение продолжительности первой серии, которая будет длиться не тридцать пять минут, как было объявлено, а все пятьдесят.



SUPER ShortNews Turbo EX Edition



Традиционные новости о прикольных финтифлюшках по мотивам «Евангелиона»: на этот раз в Gainax решили продавать… кроссовки! Стильная спортивная обувь готова стать вашей всего за четырнадцать тысяч йен (три с половиной тысячи рублей, доставка в стоимость не входит, доставка за пределы Японии не осуществляется). А пятнадцатого декабря компания открывает совершенно новый онлайн-магазин с говорящим адресом http://www.evastore.jp. Все празднуем десятилетие «Евангелиона»! Ура-а-а!



Лига Американского футбола Японии подводит итоги: по сравнению с прошлым годом на 15% больше старшеклассников добровольно записываются в школьные сборные. Среди учащихся университетов любовью к американскому футболу воспылало на 10% больше студентов. Причина? Конечно, успех отличной спортивной манги Eyeshield 21 (впоследствии адаптированной в аниме-сериал). Японским школьникам остается только посочувствовать. С выходом каждого удачного спортивного аниме они дружно берутся осваивать новый вид спорта. Так Slam Dunk заинтересовал страну баскетболом, Captain Tsubasa научил играть в футбол, Prince Of Tennis заставил полюбить большой теннис, а School Wars приобщило к рэгби.





СТИЛЬ РИСОВАНИЯ В СТАРЫХ ЛЕНТАХ СЕРЬЕЗНО ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ СОВРЕМЕННОГО. ТОЛЬКО ЛЮПЕН КАК БЫЛ ПОХОЖ НА ОБЕЗЬЯНУ, ТАК И ОСТАЛСЯ.

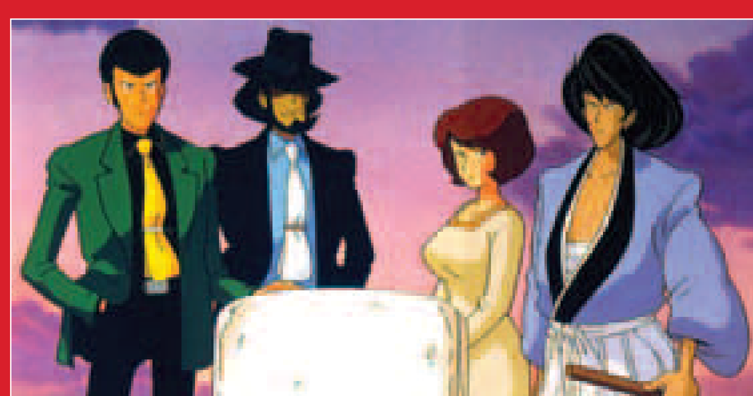


В ПЕРВОМ СЕЗОНЕ ТЕЛЕСЕРИАЛА ЛЮПЕН НОСИТ ЗЕЛЕНЫЙ ПИДЖАК, ВО ВТОРОМ – КРАСНЫЙ, В ТРЕТЬЕМ – РОЗОВЫЙ.

без Люпена»: раз в двенадцать месяцев на экранах появляется новая история с участием Арсена. Последняя из них – Lupin III: Angel Tactics – была показана 22 июля этого года. Несколько месяцев спустя Monkey Punch, создатель манги, уже спрашивал японских зрителей: «Что Люпен должен украсть в следующий раз?». Из всех ответов мангака выберет лучший и подарит победителю рисунок, на котором будет запечатлено, как именно Люпен совершает это героическое ограбление. Возможно, именно на основе этого сюжета снимут следующий полнометражный фильм – кто знает?

Манга, когда-то придуманная как пародия на романы Мориса Леблана, стала едва ли не популярнее, чем оригинальные произведения. Наследники писателя разрешили использовать имя Арсена Люпена – но только для аниме, распространяемого на территории Японии. Подводные камни обнажились, когда международные компании захотели познакомить с анимационным Арсеном зрителей из разных стран: так, например, был загублен совместный французско-японский проект «Люпен Восьмой» о еще более отдаленном потомке известного грабителя (французская сторона не смогла договориться с родственниками Леблана, и готовый сериал так и не попал на телевидение). Дистрибьюторы нашли выход из положения: они переименовали Люпена так, как считали нужным. Кто-то использовал японский вариант «Рупан», другие давали герою прозвища, а заодно выдумывали «адаптированные» фамилии для всех остальных персонажей.

«Люпен Третий»... у этого аниме-сериала о благородном (ну, или не очень благородном) воре Арсене Люпене и его товарищах есть прекрасный западный киноаналог – эпопея о Джеймсе Бонде. Пусть разные ленты не связаны между собой и подчас противоречат друг другу, пусть меняются актеры и место действия – но вы всегда точно знаете, что новый фильм про Бонда будет таким же интересным, как прошлый. Или даже еще лучше. Арсен Люпен не теряет популярности; роскошная бессменная музыкальная тема, увлекательные сюжеты, здоровый юмор и обаятельные персонажи каждый год заставляют японцев вспомнить о Люпене. Посмотрев один (любой) фильм, вы совершенно точно сможете предсказать, что будет в прочих. Но вы уже не сможете остановиться. ■



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает первый диск с аниме «Приключения Джинга». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 января.

Вопрос:

Как звали инспектора Дзенигату в мексиканском дубляже «Люпена»?

1. Инспектор Зупенисига
2. Инспектор Кусикаку
3. Инспектор Гэджет

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке). E-mail: banzai@gameland.ru

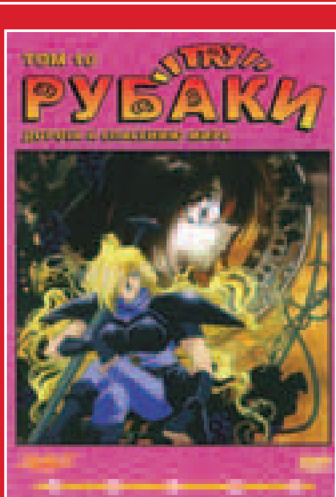


Очередной Победитель!

Второй DVD с аниме «Евангелион» получает Сергей Прищепа из Владивостока. Каппей Ямагути озвучивал кота Артемиса только в игровом сериал «Сейлормун», но не в одноименном аниме.

Рубаки TRY. Том 10

■ **Режиссер:** Такаси Ватанабе, 1997 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★☆ ■ **Регион: Россия**

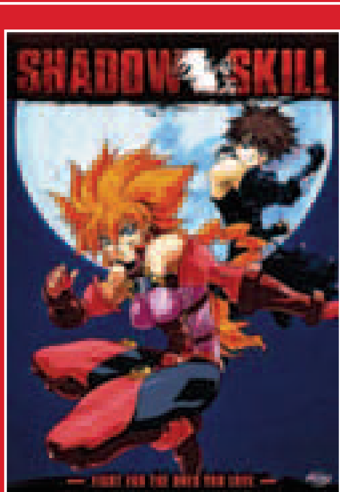


Бесконечное российское издание «Рубак» длится, длится и длится. Каждый сезон занимает четыре диска, и до окончания этой фэнтези-эпопеи осталось всего два DVD. Невооруженным глазом видно, что качество видео в третьем сезоне сериала значительно выше, чем в первом. А умещается на диске, как и раньше, целая куча серий. А именно семь. На каждом DVD, как это принято в MC Entertainment, есть две звуковые дорожки (русская и японская) в формате Dolby Digital 5.1 и субтитры только на русском языке. Ну а если вы видели хоть одну из прошлых серий, то знаете, чего ожидать от «Рубак», разве что в последнем сезоне к задорному юмору и негероическим приключениям примешивается грустная история народа драконов и пафосные нотки спасения вселенной.

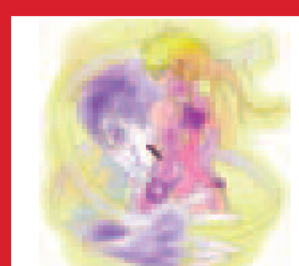


Shadow Skill. DVD 1

■ **Режиссер:** Мегуму Окада, 1998 ■ **Наш рейтинг:** ★★☆☆☆ ■ **Регион: США**



Манга Shadow Skill когда-то пользовалась такой популярностью, что была опубликована тремя разными издательствами в трех разных журналах. А потом по Shadow Skill сняли аниме. История девушки-воина Элле Рагу мало чем отличается от приключений волшебницы Лины Инверс в «Рубаках», разве что Элле вышибает дух из чудищ и злодеев не грозными заклинаниями, а своими кулаками. Ну а в свободное время красавицы могли бы на пару обжираться в тавернах. Очевидное сходство сериала с «Рубаками» мы не будем ставить ему в укор: мало ли таких боевых комедийных аниме сняли японцы за последние десять лет? Мы не жалуем Shadow Skill за другие качества: за неторопливый сюжет, дешевую анимацию нескончаемых драк и шаблонные характеры. Зато опенинг очень приличный. Опенинг можно посмотреть, и даже не один раз.

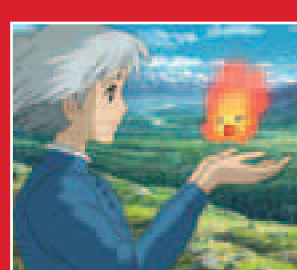


Howl no Ugoku Shiro. Special Edition

■ **Режиссер:** Хаяо Миядзаки, 2004 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион: Япония**



Howl no Ugoku Shiro, – последний фильм студии Ghibli, известный у нас под названием «Ходячий замок», – был выпущен в Японии с размахом, достойным Хаяо Миядзаки. На четырех DVD этого интернационального специального издания разместилась чертова прорва разновсяческих бонусов: на первом диске – сам фильм и японская звуковая дорожка в роскошном формате Digital DTS 6.1. На втором DVD – фильм с субтитрами и озвучкой в формате Dolby Digital 2.0 на английском, японском, французском и китайском языках. На третьем – истории о создании фильма, производственные материалы, комментарии американских актеров озвучки и интервью с самим Миядзаки. Наконец, на последнем диске – документальный фильм о съемках «Ходячего Замка». Существует также и более простое, двухдисковое издание, которое стоит почти в два раза дешевле.



22 декабря российская премьера

Нарния

The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe

Автор:
Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru



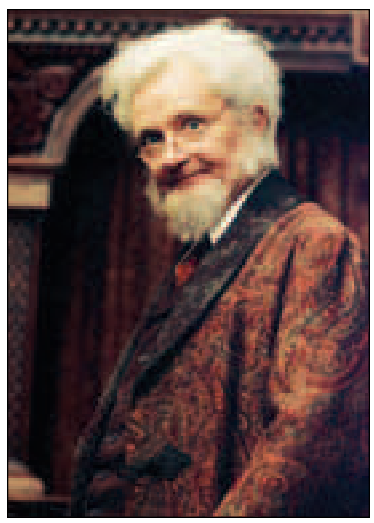
■ РЕЖИССЕР: Эндрю
■ ЖАНР: фэнтези/приключенческий экшн
■ В РОЛЯХ: Джорджи Хенли, Уилльям Мосли, Скэндар Кейнс, Анна Поплуэлл, Тильда Суинтон

Наивная простота «Льва, колдуньи и платяного шкафа» – штука кажущаяся. Клайв Льюис, друг и соратник Толкиена, на фоне фантастических приключений в вымышленном мире Нарнии и «преданья старины глубокой» заново рассказал о христианских добродетелях и общечеловеческих ценностях.

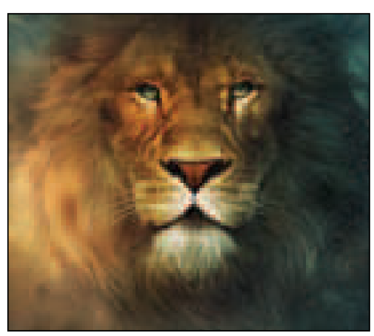
Четверо лондонских ребятишек отправляются в английскую провинцию, подальше от ужаса бомбежек Второй мировой. В доме чудаковатого профессора Дигори Кирка, куда их привозят родители, они случайно узнают, что обычный платяной шкаф в одной из многочисленных комнат особняка служит... дверью в волшебную страну Нарнию, населенную мифическими существами и говорящими животными. За главного там мудрый лев Аслан. Новые друзья рассказывают Питеру, Сьюзен, Эдмунду и Люси, что из-за чар Белой Колдуньи в Нарнии воцарилась вечная зима, а сам Аслан свергнут. В то время как трое ребятишек решают помочь льву-правителю, Эдмунд выбирает другой путь и становится на сторону Колдуньи... Вышедшая в СССР в 1978 году книга Клайва Стейплза Льюиса «Лев, колдунья и платяной шкаф» осталась почти незамеченной. Что было тому виной – небольшой тираж, христианские мотивы, которыми пропитано все творчество британского писателя, или обрыв серии после первой же вышедшей в Союзе книги, нам, к сожалению, не известно. Другое дело, что за рубежом семь книг цикла «Хроники Нарнии» к тому времени уже давно превратились в классику детской (и не только) литературы. «Настоящая красная тряпка для голливудских ремесленников!» – скажете вы и будете правы. Но почему тогда за полвека эта волшебная история так и не выбралась за пределы телевизионных экранов? Дебютировал «Лев...» в качестве ТВ-сериала в 1967 году, затем в 79-м появился одноименный мультфильм, и, наконец, в 1988 первая книга цикла вновь была экранизирована для телевидения. Прорыв наметился совершенно недавно. По всей видимости, окончательно поверить в потенциал «Нарнии» кинобоссов заставил... грандиозный успех «Властелина колец». Кстати, в произведениях Толкиена и Льюиса можно найти немало общего. Впрочем, что говорить о книгах, если сами писатели состояли в обществе











«Инклингов» и были настолько дружны, что зачитывали друг другу черновики собственных работ и вносили совместные правки. По словам же самих кинематографистов, именно последние достижения в съемочном процессе могут позволить воплотить на экране все то, чем богат вымышленный мир Льюиса – от десятков видов сказочных существ до невиданных ландшафтов и уж совсем невообразимых приключений. Что касается сиквелов (напомним, что «Хроники Нарнии» состоят из семи частей), все, как обычно, зависит от успеха первой кинокартины. Надо сказать, что многие зарубежные киноаналитики в продолжении не сомневаются – крепкая литературная основа дает «Нарнии» право посоперничать если не с «толкиджексоновской» кинотрилогией, то уж с «Гарри Поттером» точно. ■

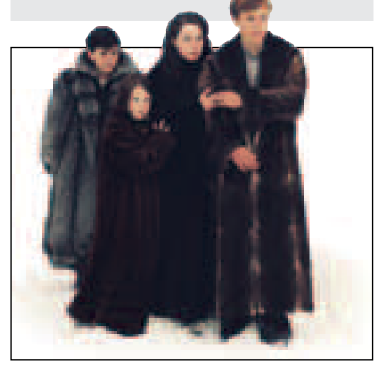
КИНОФАКТЫ

Семь мгновений Нарнии

Итак, «нарнианский» цикл Льюиса включает семь книг, вышедших в период с 1950 по 1956 годы, – «Лев, колдунья и платяной шкаф», «Принц Каспиан», «Покоритель зари» (другой вариант названия – «Плавание на край света»), «Серебряное кресло», «Конь и его мальчик», «Племянник чародея», «Последняя битва». Впрочем, исследователи творчества писателя при прочтении советуют придерживаться несколько иного порядка. Дело в том, что «внутренняя хронология» цикла не соответствует реальной последовательности выхода книг – такой был загадочный этот Льюис. Дабы не повторяться, а заодно, так сказать, для кругозора, приводим рекомендованную очередность прочтения, уже на английском: The Magician's Nephew, The Lion, the Witch, and the Wardrobe, The Horse and His Boy, Prince Caspian, The Voyage of the Dawn Treader, The Silver Chair, The Last Battle.

Запутать всех

Рабочими названиями фильма были «Столетняя зима» и «Паравель». Это нормально для голливудских проектов, так как кинематографистам не хочется привлекать излишнее внимание особо дотошных журналистов и настырных фанатов. Почему именно такие названия? Кто читал, тот поймет.



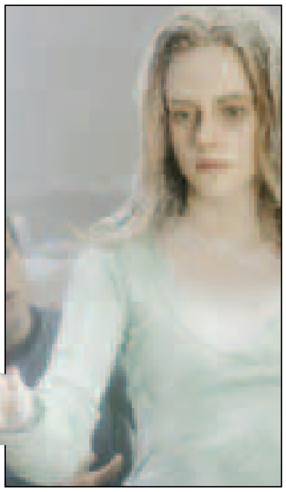


Затура
Zathura

■ РЕЖИССЕР: Джон Фавро
■ ЖАНР: фантастика/экшн
■ В РОЛЯХ: Джона Бобо, Джош Хатчерсон, Дакс Шепард, Кристен Стюарт, Тим Роббинс

Единственный изъян «Затуры» – похожесть на «Джуманджи». Психологичнее, человечнее, объемнее, увлекательнее – фильм Фавро выигрывает у своего предшественника по всем статьям.

Дэнни и Уолтер, два разновозрастных брата, оставшись ранним субботним утром без присмотра, забрались в подвал, где среди хлама нашли старую отцовскую игру. Запустить «Затуру» оказалось плевым делом: завел пружину, нажал кнопку – и маленькая машинка-фишка начала двигаться. Однако какая игра без заданий? А вот и первая карточка: «Берегитесь! Метеоритный дождь!». Буквально через секунду крышу дома пронзили десятки огненных игл – игра началась!.. Сразу раскроем вам страшный секрет: автор у книг, из которых заимствованы идеи для сценариев «Джуманджи» и «Затуры», один. Кстати, Крис Ван Олсбург также написал «Полярный экспресс», по мотивам которого в прошлом году крутили полнометражный 3D-мультфильм. Второй страшный секрет уже относится к Джону Фавро. Примечательный до сей поры разве только «Эльфом» (с Уиллом Ферреллом в главной роли) режиссер смог сделать «это» – снять «Затуру» такой, какой она должна была быть. Если вы не понимаете, о чем я, то попробуйте в деталях вспомнить тот же «Джуманджи»: полнометражный фильм со схожим сюжетом был похож на полнометражный ролик, демонстрирующий возможности компьютерной графики середины 1990-х. А вот в «Затуре» Фавро удалось настолько удачно соединить реальность жизненную и игровую воедино, что никаких сомнений не возникает – все так и было. ■



КИНОФАКТЫ

Два в одном
Как это ни странно, несмотря на выдающиеся режиссерские способности, Джон Фавро больше известен как актер. Среди его ролей есть персонажи из фильмов «Уимблдон», «Эльф», «Сорвиголова», и даже эпизодическое участие в «Бэтмене навсегда».

Узнай об авторе больше
Что знает российский читатель о Крисе Ван Олсбурге? Собственно, ничего. А ведь этот замечательный человек не только сочинитель, но и удивительный художник, который иллюстрирует собственные книги, рисует постеры и марки и, к тому же, занимается скульптурой.

«Джуманджи» номер два
Как ни крути, а формально «Затура» является сиквелом «Джуманджи»: ведь на последней странице книжного издания «Джуманджи» упоминается, как Дэнни Бадвинг мчится домой с какой-то игрой под мышкой. Сценарий, конечно, был переиначен, но слов из книги уже не выбросишь.

■ 2005 ■ UP Rus ■ 2,35:1 (анаморф) ■ DD 5.1 – русский (дубляж) ■ субтитры – нет ■ бонусы: нет

Ключ от всех дверей
The Skeleton Key

■ РЕЖИССЕР: Йен Софтли
■ ЖАНР: мистический триллер
■ В РОЛЯХ: Кейт Хадсон, Джина Роулэндс, Джон Херт, Питер Сарсгаард

Молодая работница хосписа и не представляла, каким ужасом обернется для нее уход за странным стариком...

Как магия худу (не путать с вуду!), которая вовсю «культивируется» в фильме, работает только, если ты веришь в ее силу, так и сам «Ключ» проймет вас до мозга костей, если вы настроитесь на его просмотр. И никаких перерывов на «схожу-ка возьму еще пивка».

ДИСК
Все что есть «на борту» у этого издания – впечатляет. Шестиканальный звук, вибрируя басами где-то в районе желудка, запускает бесчисленных мурашек по коже. Несколько темноватое изображение, тем не менее, отлично проработано и лишено цифровых дефектов.
Но вот чем объяснить отсутствие: а) оригинальной дорожки; б) субтитров; в) дополнений?
У меня никаких идей, увы, нет. ■



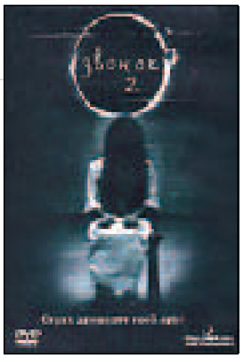
■ 2005 ■ UP Rus ■ 1,78:1 (анаморф) ■ DD 5.1 – русский (дубляж), английский ■ субтитры – русские, английские ■ бонусы: четыре короткометражки о съемках фильма, вырезанные и альтернативные сцены, DVD-анонсы

Звонок 2
The Ring Two

■ РЕЖИССЕР: Хидео Наката
■ ЖАНР: хоррор/триллер
■ В РОЛЯХ: Наоми Уоттс, Саймон Бейкер, Дэвид Дорфман

Журналистка Рейчел Келлер и ее сын, едва пережив ужасные события, связанные с явлением призрака давно убитой девочки, вновь сталкиваются со «смертельной» видеокассетой...
Если вы уже сбились в подсчете «Звонков», то вторая часть американского римейка ничем вам не поможет – фильм представляет собой достаточно крепкий и неглупый ужастик, но вчистую проигрывает первой части. И тем более – японскому оригиналу.

ДИСК
Документальные короткометражки расскажут вам и о режиссере, и о съемках, да еще и подробно рассмотрят самые интересные сцены «Звонка». Ну а за комфортный просмотр отвечают отличный русский дубляж и четкая, насыщенная картинка. На борту также оригинальная дорожка DD 5.1 и субтитры. ■



КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС! КОНКУРС!

Конкурс

Скажи спаму нет!

«Лаборатория Касперского» и журнал «Страна Игр» проводят викторину, посвященную бичу электронной переписки – нежелательной почтовой рассылке, больше известной как спам. Дабы надежно защитить свой компьютер, у вас есть шанс выиграть специальное программное обеспечение, получившее признание во всем мире. Все, что от вас требуется, – прислать правильные варианты ответов по адресу nospam@gameland.ru до 31 января 2006 года. Не забудьте указать ваши фамилию, имя и полный почтовый адрес. Желаем удачи!



НА КОНУ – ЦЕННЫЕ ПРИЗЫ

1. место – Personal Security Suite
2. место – Антивирус Касперского + Антихакер Касперского
3. место – Антивирус Касперского

А также – специальные утешительные призы!

Вопросы конкурса

1. В каком году впервые появился спам?

А) 1982
Б) 1990
В) 2001
Г) 1995

2. Какой сетевой червь вызвал наиболее разрушительную эпидемию за всю историю Интернета благодаря рассылке при помощи спам-технологий?

А) Sasser;
Б) Mydoom;
В) Bagle;
Г) Lovesan

3. Главной причиной рассылки спама является:

А) Разрушение Интернета;
Б) Зомбирование пользователей;
В) Зарабатывание денег рекламой;
Г) Распространение правдивой информации;

4. Когда был выпущен первый спам-фильтр «Лаборатории Касперского», Kaspersky Anti-Spam?

А) 1999;
Б) 2005;
В) 1991;
Г) 2002.

5. Средняя доля спама в почтовом трафике-2005 составляет:

А) 95-99%;
Б) 70-75%;
В) 10-15%;
Г) 50-55%.


Выиграй 15 000 рублей!!!
Угадай, кто из 27 претенденток станет обладательницей титула "Мисс Gameland Award" и получи 15 000 рублей!!!
Отправь sms с кодом участницы (miss1, miss2...), которая по-твоему победит, на короткий номер 3080.
GAMELAND AWARD
(game)land
Русс Бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
Наталья miss1
Эльвира miss2
Татьяна miss3
Наталья miss4
Анна miss5
Мария miss6
Екатерина miss7
Надежда miss8
Надежда miss9
Елена miss10
Галина miss11
Арина miss12
Инесса miss13
Лилия miss14
Евгения miss15
Надежда miss16
Виктория miss17
Дора miss18
Юлия miss19
Екатерина miss20
Нелли miss21
Екатерина miss22
Мария miss23
Виктория miss24
Анна miss25
Анна miss26
Юлия miss27
Имя победительницы будет объявлено на церемонии Gameland Award в начале марта 2006 года, и если именно ты пришлешь больше всего sms с ее кодом, приз в 15 000 рублей - ТВОЙ!!!
Стоимость sms - $0,25 (без НДС)
ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ www.gamelandaward.ru

Ведущий рубрики: Константин «Wren» Говорун



Третьего декабря в России должна поступить в продажу книга «Гарри Поттер и Принц-полукровка», 22 декабря начнется прокат фильма «Гарри Поттер и Кубок Огня», а в магазинах появится игра по его мотивам. В следующем номере «СИ» читайте рецензии на книгу и игру, а также – если успеем подготовить – подробный спецматериал о вселенной Гарри Поттера. Хотелось бы сразу прояснить одну вещь. Времена, когда Джоан Роулинг писала сказки для детей, давно прошли. С каждой новой книгой взрослеют не только ее герои, но и сюжет. «Гарри Поттер и Принц-полукровка» рассказывает о борьбе с терроризмом, о современном мироустройстве, о готовности приносить жертвы и принимать их, – это что угодно, но не книжка для дошкольников.



Дмитрий Глуховской

«Метро-2033»

■ **ЖАНР:** фантастический боевик
■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2005 года

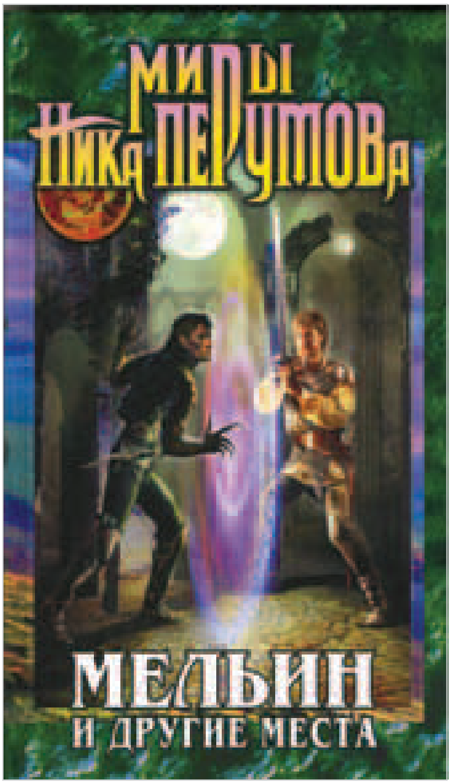
Постъядерный роман «Метро» можно по праву назвать одним из примеров «сетевой литературы». Все его главы публиковались по мере готовности на сайте http://www.m-e-t-r-o.ru и в Живом Журнале автора – http://www.livejournal.com/users/dglu. За три года их накопилось немало – одни наброски переписывались, другие дополнялись – и в итоге издательство «Эксмо» опубликовало «Метро» версии 2.2 под названием «Метро 2033».
По замыслу автора, Москва через двадцать шесть лет – радиоактивная свалка, где люди осмеливаются появляться лишь по ночам. Жить они могут лишь на станциях метрополитена, где есть крыша над головой, еда и какая-никакая защита от расплодившихся как на поверхности, так и под землей монстров. Думаю, нашим читателям нетрудно провести аналогии с ролевым сериалом Fallout и повестью Сергея Лукьяненко «Атомный сон». Дмитрий Глуховской, однако, уделяет равное внимание и форме, и содержанию, и отнюдь не склонен упрощать сюжет и приводить его в соответствие с канонами фантастических боевиков. Путешествие главного героя по всем островкам цивилизации, сохранившимся в метро, скорее перекликается с романом «Кысь» Татьяны Толстой. Человечество, и так балансирующее на грани выживания, находит время для междоусобных войн, свое понимание смысла жизни навязывают друг другу сектанты, коммунисты и националисты всех мастей. Текст романа не вполне целостен – скорее он похож на набор историй; некоторые из них весьма смутят поклонников стандартных фантастических боевиков. Глуховской ссылается на Карлоса Кастанеду и Герберта Уэллса, рассуждает о сущности пресловутого «Кремля», цитирует теории конспирологов о происхождении советской власти. Жителей Москвы наверняка привлечет то, что все события романа жестко привязаны к реально существующим станциям метрополитена.
Между прочим, Дмитрий Глуховской сейчас работает над еще одним аналогичным проектом – о нем можете узнать на сайте http://www.s-u-m-e-r-k-i.ru. ■

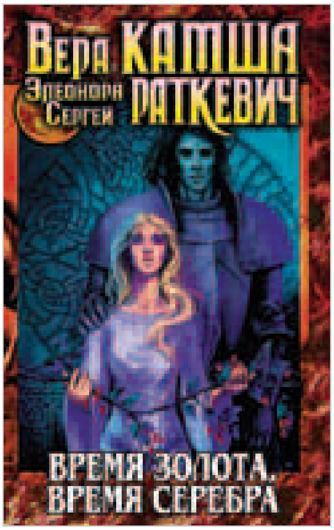
Миры Ника Перумова

«Мельин и другие места»

■ **ЖАНР:** фэнтези
■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2005 года

Сборник «Мельин и другие места», как и предыдущий («Эвиал»), составлен из рассказов победителей литературного конкурса «Изумрудный дракон. Неоконченные сказания», проводившегося на интернет-портале «Цитадель Олмера» (http://www.olmer.ru). Ни одного текста от собственно Ника Перумова здесь нет, но от этого книга менее ценной для поклонников не стала. Авторы рассказов постарались обойтись без противоречий с первоисточников, а в качестве тем выбрали своего рода белые пятна в истории мира (некоторые – одни и те же пятна, но это уже не так страшно). В результате истории об образовании Империи людей и Радуги или давних войнах гномов с народом дану вполне можно было бы включить в список «канонических текстов» – весьма убедительны. Однако, нельзя сказать, чтобы вся книга от начала и до конца была интересной: одни работы сильнее, другие – слабее. Примерно треть места отведена под «и другие места» – то бишь, Средиземье по версии Перумова, и почему-то именно эта часть восторгов не вызывает. Выбранный авторами стиль также слишком сильно похож на оригинальный. В сборнике «Эвиал», для сравнения, меня очень порадовал яркий юмористический рассказ о похождениях орка и девочки-полуэльфийки. Здесь ничего подобного нет.
Тем же, кто не хочет читать творчество фанатов и ждет окончания истории о Фессе, передаю последние вести с официального сайта писателя. Первая часть «Войны Мага-3» («Эндшпиль») отправлена в издательство, сейчас для нее делаются иллюстрации. Вторая часть («Конец игры») пока еще вычитывается автором. Все подробности всегда можно найти на http://www.perumov.com.
К слову, Ник Перумов никому не запрещает использовать придуманные им миры в своих работах, поэтому после прочтения можете сами усесться за Microsoft Word и рассказать миру что-то новое об орках и гномах. ■



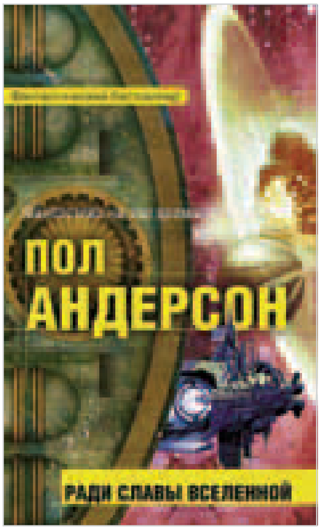


Вера Камша
«Время золота, время серебра»

■ ЖАНР: эпическое фэнтези
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

Кто такие гномы? Непревзойденные горных дел мастера? Или же непревзойденные воины – цверги? Опасно или выгодно для Олбарии соседство с подгорной страной Петрией?
...Это было давно. Подземные воители-цверги вышли из пещер Петрии, чтобы захватить земли жителей «верхнего мира» – землю людей. Казалось, ничто не может остановить победоносное шествие закованного в стальную броню гномьего шарта, покорявшего один край за другим. Таны Олбарии готовились принять последний, неравный бой, но неожиданно пришла помощь. Эльфы Изумрудных Островов встали рядом с олбарийцами, и захватчики были разбиты. Побежденные поклялись никогда не поднимать меч на победителей, и им разрешили вернуться в свои пещеры. С тех пор прошли века. Эльфы исчезли, Петрия затаилась, а в мире людей честь все чаще уступала подлости, а меч – кинжалу.

Книга представляет собой сборник, состоящий из трех произведений: повести Веры Камши «Crataegus Sanguinea» («Боярышник»), ее продолжения «Время серебра» Элеоноры и Сергея Раткевич, а также эссе о таком занимательном предмете, как физиология гномов Владимира Серебрякова. Вера Камша – известная питерская журналистка, успешный автор фэнтези. Рижская писательница Элеонора Раткевич известна любителям фэнтези по книгам «Деревянный Меч», «Рукоять Меча» и «Наемник мертвых богов», а Сергей Раткевич – по роману «Посох заката». Владимир Серебряков – перспективный писатель, автор «Лунной сонаты для бластера» и «Звездного огня». ■

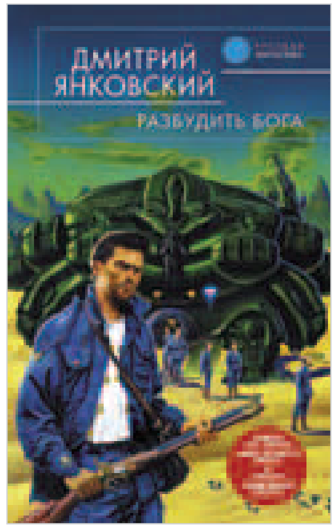


Пол Андерсон
«Ради славы Вселенной»

■ ЖАНР: научная фантастика
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

Группа частных исследователей обнаруживает на планете Джонна загадочное сооружение, явно искусственного происхождения. Это еще один след Предвестников – некоей могучей цивилизации, миллионы лет назад побывавшей в этой части Вселенной. Подобные артефакты являются бесценным источником информации – главной валюты среди разумных обитателей космоса, – за обладание которой борются как влиятельные Дома, владеющими земными колониями, так и соперничающие с землянами инопланетные расы. Одновременно в другой части Вселенной на одной из планет системы звезды-гиганта обнаружена автоматическая база Предвестников. Она-то и становится причиной конфликта между землянами и цивилизацией сузаянцев – конфликта, грозящего перерасти в затяжную космическую войну.

Имя Пола Андерсона стоит в первом ряду американских писателей второй половины XX века, работавших в жанре научной фантастики. Первый роман Андерсона «Мозговая волна» увидел свет в 1954 году. Писателя-фантаста прежде всего занимали научные проблемы – это и полеты в космос («Долгий путь домой» – 1954, «После Судного дня» – 1963, «Тау нуль» – 1970), и путешествия во времени («Патруль времени» – 1961, «Танцовщица из Атлантиды» – 1971), и антропология, и этика. За полвека творческой деятельности Пол Андерсон семь раз становился лауреатом премии «Хьюго», трижды получал премию «Небьюла». Помимо этого, удостаивался премии «Гэндальф» и премии издательства «Макмиллан».
Книга «Ради славы Вселенной» впервые выходит на русском языке. ■

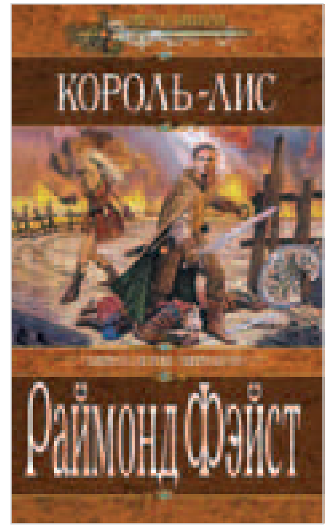


Дмитрий Янковский
«Разбудить бога»

■ ЖАНР: фантастический боевик
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

Военная база в сфере взаимодействия уничтожена, однако в жизнь бывшего снайпера Александра Фролова и его подруги Кати вновь вторгаются существа из иных миров. После того как на Фролова совершают покушение невидимые убийцы, выясняется, что ничего еще не закончилось. На сей раз героям предстоит столкнуться с Хранителями – тайной организацией обладающих сверхъестественными способностями мутантов, которые стремятся уничтожить людей, побывавших в сфере взаимодействия и способных посягнуть на покой Спящего Бога.

Московский писатель, продюсер и музыкант Дмитрий Янковский – автор более десятка остросюжетных фантастических романов. До начала писательской карьеры Дмитрий много путешествовал, жил в Египте и Японии. Шесть лет прослужил снайпером СОБР. После переезда в Москву он работал редактором отделов фантастики в книжных издательствах.
Автор дебютировал в 1999 году с романами в жанре фэнтези – «Голос булата», «Знак пути», «Логово тьмы». В последние годы Дмитрий Янковский отдает предпочтение социальной фантастике и «твердой» НФ. Значительный интерес вызвал его скандальный фантастический роман-антиутопия «Рапсодия гнева» о захвате Крыма американцами, впервые вышедший в 2000 г., и его продолжение «Мир вечного ливня».
Также популярны среди русских читателей фантастики такие романы Дмитрия Янковского, как «Правила подводной охоты», «Вирус бессмертия», «Нелинейная зависимость», «Побочный эффект», «Властелин вероятности». ■



Раймонд Фэйст
«Король-лис»

■ ЖАНР: эпическое фэнтези
■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2005 года

Тайный агент Конклава Теней, могущественный маг и искусный фехтовальщик Когвин Ястринс, некогда известный как Коготь Серебристого Ястреба, получает новое задание: поступить на службу к герцогу Каспару Оласко и помочь чародеям уничтожить одного из приближенных этого правителя – опасного и злобного колдуна Лесо Варена, пытающегося создать новый Камень Жизни и с его помощью открыть Звездные Врата перед врагами Мидкемии. Есть у Когвина Ястринса и своя цель: отомстить Каспару оласко за гибель племени оросини, ибо сородичей Кога уничтожили по приказу герцога. В решающей битве с силами зла он может расчитывать только на знания и опыт, полученные в Академии магов, где его наставником был сам великий Паг.

Книга «Король-лис» – продолжение приключений Когвина Ястринса – героя книги «Коготь серебристого ястреба», о которой мы рассказывали в прошлом номере журнала.
Раймонд Элиас Фейст – одна из «звезд первой величины» эпического фэнтези, наряду со Стивеном Дональдсоном, Дэвидом Эддингсом, Джоржем Мартином и Робертом Джорданом. Тираж книг Фейста составляет свыше 12 миллионов, они переведены на 15 языков. Его новые книги непременно лидируют в списке бестселлеров New York Times и лондонской Times. Библиография автора включает 20 книг в шести сериях.
Вот как отзываются о «Короле-лисе» читатели на amazon.com: «Книга захватывает и оторваться можно только тогда, когда закрыта последняя страница. Динамичный интересный сюжет, живой и яркий язык, отлично прописанные характеры персонажей». ■

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПИСЬМО НОМЕРА

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Шесть месяцев бесплатной подписки получает Алексей Безнутров за самую неудачную попытку купить «Страну Игр».

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно спрашивать нас, когда же наконец приставки от Sony начнут читать пиратские диски и почему Sony игнорирует такой большой сегмент рынка. Потому что он только у нас большой. Во всех нормальных странах пиратам давно надавали по ушам.



АЛЕКСЕЙ БЕЗНУТРОВ, KLAIMAN@MAIL.RU

Добрых и долгих лет тебе, «Страна». Именно долгих, потому что люди любят тебя, каждую твою страничку. Сам свидетелем был, а если быть точнее – потерпевшим. Вот наступил заветный день, когда «Страна Игр» поступила в продажу и в нашем городе. Взяв деньги, отправился за любимым чтивом. Зайдя в уже знакомый ларек, купил 198-ой номер и решил зайти в интернет-кафе, располагающееся напротив. Сел за компьютер, положил журнал рядом с монитором и начал «сейферить». В этот момент один из подростков, «режущихся» в Counter-Strike, за неимением средств на дальнейшую игру собрался покинуть помещение. Но тут его внимание привлекла «Страна» рядом со мной. Немного подумав, он подошел и попросил дать почитать. Ну, я, ясное дело, ответил отрицательно, свою «Страну» я только друзьям дам. Пацаненок в ответ быстрым движением схватил мой журнал и, протискиваясь через толпу желающих поиграть-посейферить, бросился к выходу. Увы. Пацаненок был маленький, сквозь толпу ему было протиснуться легче, чем мне. Выбравшись-таки на волю, я лишь успел увидеть скрывающийся вдалеке силуэт. М-да-а-а, на олимпиаду бы этого паренька, все рекорды побил бы. С тяжелым сердцем заплатил за интернет и двинулся домой. И, о чудо, вижу – на земле лежит почти чистенькая, новая сотня рублей. В сочетании с остатками денег в кармане должно хватить! Хватаю купюру, бегу к магазину. Прошу дать «Страну» (слава богу, есть еще один номер). Продавщица искренне удивилась такому спросу на один и тот же номер со стороны одного и того же человека. Начинаю объяснять ситуацию. Вместе с продавщицей принимаемся обсуждать проблемы подрастающего поколения. И это ж надо – подбегает еще одно юное дарование, выхватывает журнал из руки (этого гада на армрестлинг надо, наверняка в финал выйдет...) и молниеносно скрывается (...и на беговую дорожку тоже). Я, еще не понимая всего трагизма ситуации, смотрю ему вслед. Вот так вот. Остался я без денег и без «Страны». На последние сбережения решил написать это письмо. И вот я думаю, пока люди готовы на все ради тебя, даже на воровство, ты, «Страна», будешь популярна.

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

THE CIRCLE OF LIFE

200 номеров. Это срок. Срок, достаточный для того, чтобы осознать смысл своего существования, увидеть и понять требования индустрии. Срок, достаточный для того, чтобы испортиться и угробить парочку стоящих продуктов. Срок, достаточный для того, чтобы просто существовать, плавно выкачивая деньги из обычных людей. Какой путь выбрали вы?
Знать путь и пройти его – две разные вещи. Умная фраза.
Сегодня нужно дарить подарки, поэтому усаживайтесь – я попытаюсь дать вам шанс посмотреть на себя со стороны. Будет трудно, но у вас же День рождения!
Я не ветеран, поэтому не смогу оценить старт. Но так ли он важен сейчас, когда вы твердо стоите на ногах? Старт принято оценивать лишь в том случае, если проект провален, неудачен. Люди пытаются найти причины неудач в старте. Вы же успешны – зачем ворошить прошлое? Тем более что на это есть причина. Мир имеет тенденцию меняться, поэтому «Страна Игр», одно из множества изданий того времени, не играла особой роли в обществе. Игровой журнал, даже самый лучший, есть не что иное, как узкоспециализированное издание. Я поясню, но позже.
Вы жили. И это было хорошо. Обычный, хороший журнал об играх. Не более того. Свои почитатели, свои враги, конкуренты, партнеры. В этом нет ничего плохого. Многие об этом и мечтать-то не могут. У вас было все: аудитория, огромное печатное пространство, творческий подъем, авторы – все было на вашей сто-

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

Каковы минимальные системные требования Need for Speed: Most Wanted?
Минимальные системные требования у Need for Speed: Most Wanted сравнительно невысокие: P4 1.4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт RAM). Конечно, если вы хотите получить графику на уровне Xbox 360, придется найти компьютер в несколько раз мощнее.

Можно ли вывести изображение с PSP или Nintendo DS на телевизор?
Ни Nintendo, ни Sony не предоставляют на своих консолях возможность вывода картинки на телевизор. Тем не менее, для PSP созданы специальные «навески», захватывающие изображение и передающие его на телевизор. В магазине Lik-Sang этот гэджет обойдется вам в сто долларов США. Для Nintendo DS подобных устройств пока не существует.

Будут ли еще фильмы серии FF? Если будут, то когда они выйдут?
Сейчас неизвестно, будет ли Square Enix снимать новые фильмы на основе сериала Final Fantasy. Зато совсем недавно по Сети прошел слух, что Тецуя Номура (режиссер Advent Children и прославленный дизайнер персонажей Final Fantasy VII) якобы заявил, что компания думает, не изготовить ли полнометражный анимационный фильм по мотивам Kingdom Hearts.

Из-за юбилейного номера с ретро-версией «Обратной связи» в редакции скопилась приличная куча нечитанных писем. Остается верить, что письма будут такими же приличными, как куча. Вот смотрите, какое проникновенное поздравление мы в ней откопали: автор играючи развел по разным углам воздыхателей старой «СИ» и восторженных неофитов-вренопочитателей. Казалось бы, первый претендент на место на желтой плашке. Но увы. Неслыханные злоключения Алексея Безнутрова не могли оставить нас равнодушными.

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ **ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН**

лярным, известным, лучшим журналом об играх в России.

P. S.: Ну ничего, тот паренек наверняка частенько сидит в этом кафе. Я немного запомнил его. Я буду ждать, и когда-нибудь настанет день, когда я отомщу за свою любимую «Страну».

P. P. S.: Не могли бы вы делать обложку из наждачной бумаги? Так ее труднее вырвать из рук.

cg // Обложку из наждачки мы, конечно, устроить можем. Но ведь дети нынче сообразительные пошли, они загодя верхонками запасутся. И что станется тогда с вашими нежными да белыми?

ВРЕН // Если вспомнить о том, что многие читатели любят оправдывать поклонников пиратских копий игр, то можно прийти к любопытным выводам. Наверняка, у ребенка нет денег на столь дорогое удовольствие, как «СИ», поэтому нужно с сочувствием отнестись к его деяниям. Ну, украл и украл. Хотя все же разница есть. Когда воруют у геймера – это совсем другое дело, правда?

роне. Читать, да что там читать, – держать журнал было приятно. Я говорю об этом, хотя видел далеко не все выпуски журнала тех времен. Но твердо знаю – я прав! Наверняка такие слова вы слышали сотни тысяч раз, и были этим очень довольны. Но одновременно понимали, что осознание, хорош ли ваш журнал или плох, может прийти только со временем. Так оно и есть. Время пришло.

Все помнят тот период. Его нельзя пропустить. Журнал-газета. По сути, это было первым испытанием для издательства и самого журнала. Вы можете представить себе гламурные женские журналы на ТАКОЙ бумаге? Я – нет, так как в них главным является оболочка, глянец. Нет ничего более дурного, чем выйти в светское общество в лохмотьях.

Но тело, как известно, имеет свойство умирать. Увы, это факт. А вот душа, то самое наполнение – нет. Оно от Господа Бога. И оно преобладает в здравом и интересном обществе. Вы тому живой пример. Вы не сломались, тем самым доказав (и показав), что ваша цель – донести до личности суть своего существования, а не форму. Вот тут-то и умирает ваш игровой журнал.

Он мертв.

Что нас не убивает, то делает сильнее. Умная фраза. Кризис пошел вам на пользу. Имена людей, продержавших журнал, я назвать не смогу. Но смогу назвать имена других людей. Людей, формировавших совсем другую «Страну». Это Амирджанов, Романов, Глаголев, Корнеев, Говорун, Разумкин, Долинский. Стоит выделить весь без исключения женский редакторский состав. И не потому, что они женщины, а потому, что журналисты – не игрожуры (Kairai, как всегда, была права). Отдельная благодарность Надежде Левошиной – за действительное сотрудничество с публикой. Воронов, Чириков – благодарность за кольца. Удобно, надежно, красиво. Спасибо!

Простите за мою слабость, но не могу упомянуть лишь мельком Агента. Один из тех, чье обаяние и убедительность смогли показать многим... – что? Он сам знает. Нельзя не сказать о других авторах – ShaD, TD, Chikitos... я не могу назвать всех.

Я сказал «умер»? Да. И вместе с тем родился новый журнал, но далеко не о том, о чем всегда написано на обложке. Это заблуждение. Узкой специализации больше нет, полно! Оставьте это другим! Те люди, о которых я говорил выше, начинают шлифовать журнал до блеска. Они, работая в команде, формируют совершено новую культуру. Культуру не для глупых. Для них она не видна за надписью на обложке. Все это больше чем игры, чем фильмы, чем книги, чем аниме. Это культура.

В ней все настолько органично сплетается друг с другом, что невольно начинаешь духом ощущать ее присутствие в себе. И игры в ней ставятся на одно место с литературой, кинематографом. За такое раньше могли засмеять. Но вы выстояли, и стоит лишь посмотреть новостную сводку, как вы с легкостью найдете тропу, которая тем или иным образом ведет к играм. Постепенно простые геймеры выходят из тени, чтобы заявить о красоте этой самой культуры.

Я знаю себя. Я знаю эту культуру. Я на ней вырос. И писать все это я могу благодаря ей. Но игры ничуть не вытесняют другие виды искусства, отнюдь. Они дополняют друг друга. И без книг игры бы бы-

? Правда ли, что на Xbox 360 можно играть только на HD-телевизорах?

Нет, не правда. Xbox 360 совместима с любыми телевизорами – как с обычными, так и с HD. Однако на устаревших телевизорах картинка будет значительно хуже. Чтобы раскрыть весь потенциал приставки, необходимо подключить ее к прибору, способному воспроизводить сигнал высокой четкости.

? Сколько будут стоить игры для Xbox 360?

Приставка уже поступила в продажу в США, и вот расценки на первые игры: любой диск из стартовой линейки обойдется вам в $60 долларов, не считая доставки. Исключение составляет только Project Gotham Racing 3, который почему-то стоит на $10 дешевле. Надо думать, подобные цены сохранятся и в будущем.

? Реально ли в России выйти в Интернет с помощью PS2?

Реально, почему нет. Нужна slim-версия консоли (или старая приставка с сетевым адаптером), установочный диск (поставляется в комплекте) и широкополосный доступ в Интернет. Вставляете диск, настраиваете Сеть и играете. Существенное замечание: чипованные консоли и пиратские игры не могут выходить в Сеть благодаря встроенной защите Sony.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



ли мертвы, как и без кино. По верьте, я знаю, о чем говорю.
Я говорил, что можно опустить начало. Можно. И вот почему. Everything that has a beginning, has an end. Умная фраза. Люди приходят и уходят. Время тоже.
200 номер журнала пришелся на выход в свет первого представителя нового поколения консолей. И уже через два года начнется Третья консольная война (иногда сам удивляюсь тому, что пишу). И уже не очень-то и будут смотреть на PS, PS2, GC, Xbox. На игры – да, на них самих – нет. Конечно же, будет учтен их вклад в развитие индустрии, но не более.
Ваша культура заканчивает еще один виток и переходит на следующий. Теперь существует намного меньше людей, говорящих о Doom как об еще одной неудачной поделке. Как минимум – шедевр. Это называется просто: «понимание». Мы ждали этого долго. Мы плавно выходим из тени. Мы видим редакторов на телевидении, читаем о них в газетах. И это очень радует. И скоро сегодняшняя «Страна» тоже исчезнет, как исчезли другие. With every end there is a new beginning. Нам всем (коль вы уж неоднократно говорили о плодотворном сотрудничестве с читателями) предстоит делать новую «Страну». Это будет уже не субкультура, долго знакомая лишь единицам. О нас уже будут знать многие. Знающие люди никогда не опопсеют. Они всегда будут рады вам помочь. Знать путь и пройти его – две разные вещи. Вы справились и с тем, и с другим. Из трех перечисленных мною путей вы выбрали правильный. Какой? Вы сами знаете.

Михаил Сиятский

ВРЕН // Даже если бы в письме не было сказано открытым текстом «вырос на этой культуре», это и так можно было понять. И это замечательно. Через двадцать, тридцать лет о таких, как мы, будут писать научные работы, называть «поколением видеоигр», пытаться найти истоки феномена. Наши родители слушали «Битлз», мы играем в Metal Gear Solid. И мир вокруг изменяется к лучшему, только этого пока никто не замечает.

ОНИ НЕ ЧИТАЛИ «СИ»

Продолжим разговор про «дядек» (продавцов игр), начатый в одном из прошлых номеров. Мы ведь все хотим, чтобы торговцы были чуточку грамотнее в сфере игровой индустрии, либо чтобы их место заняли наши братья-геймеры, не так ли? Но чтобы это произошло, надо, чтобы сами игроки стали разборчивее. Не могу сказать про столицу, но сообщу про провинцию (в частности, про город Курск).
Наши геймеры такие же деревянные, как продавцы – какой поп, такой и приход. Они все играют в «Контру», читают «Игроманию», покупают диски «Фаргуса», а большинство из них не в курсе, что существует PlayStation 2 (сам проверял). Dreamcast для них – предел мечтаний.
Приведу пример. В нашем городе недавно открылся супермаркет бытовой техники и электроники – там, среди прочего, продаются несколько slim-версий PS2, одна PSP, немного игр плюс GBA SP и большая полка картриджей к нему. Мной был подслушан небольшой диалог двух переростков, остановившихся у этой полки.
– А чо это, а?
(длинная пауза)
– Не знаю.
(очень длинная пауза)
– Для Dendy, чо ли?
(пауза)
– Кажись.
(глупый смех)
– Ага.
(очень глупый смех)
Пока наше общество не будет состоять только из читателей «Страны Игр» (уместно вспомнить пресловутую ужасную рекламу «Ты – лучше!»), до тех пор и будем мы довольствоваться предложениями «дядек» купить японскую ролевую игру Fallout.

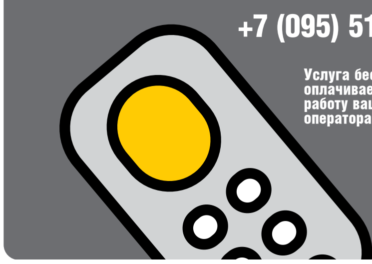
Дмитрий Потапов,
ongakka@mail.ru

ВРЕН // Совершенно верно подмечено. Наш журнал не стремится потакать вкусам таких «деревянных» геймеров, хотя, возможно, на них можно было бы неплохо заработать. Мы собираем вокруг себя настоящих энтузиастов компьютерных и видеоигр, даем им ту информацию, которую они хотят. Дарим ощущение сопричастности с этим удивительным миром. А новичков знакомим с ним и стараемся научить отличать в нем прекрасное от уродливого. Именно поэтому аудитория «СИ» не ограничивается школьниками, прогуливающими уроки из-за «Кантры». Нас читают и дети, и студенты, а добрая треть аудитории – взрослые люди. И каждый может сказать о себе: «Я лучше». Увы, наша аудитория несколько меньше, чем все общество. Но тем сильнее заметен контраст.

SMS ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:
+7 (095) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.



Выручайте лузера! Как пройти мозг-главаря в защитном поле? А то я не усну.

Очевидно, нужно вспомнить заветы Роджера Вилко и засунуть главарю в двигатель банан.

Я про Quake 4.

Ах, это. Извините. Тогда банан не поможет. Там повыше, под самым куполом цирка, висят генераторы силового поля. Нужно разрушить их, и мозг на время станет беззащитным.

Уважаемый Сергей «TD» Цилюрик, разъясните, пожалуйста, что делает ваш щенок в Nintendogs по команде «Sieg heil»?

Передаем трубку Сергею: «Встает на задние лапы и радостно вскидывает переднюю вверх. Причем эту команду Йосимицу имеет привычку исполнять спонтанно – оставишь собаку в одиночестве, а она как начнет репетировать приветствие фюреру... Nazidogs, не иначе».

Выйдет ли Postal 3?

Скорее всего, да. Единственный достоверный источник информации об игре – заметка в Washington Post, датированная мартом этого года. Разработчики обещали, что в игре будет новый персонаж («Чувиха»), вид от третьего лица и возможность стать президентом США. Впрочем, эти обещания – лишь бахвальство авторов. Им еще предстоит разослать прессе «настоящие» анонсы и подкрепить свои слова скриншотами.

А звонить вам не пробовали?

Пробовали. Видите ли, какое дело: редакционный N-Gage большую часть времени лежит в темном ящике. Иногда мы его достаем, сливаем сообщения на PC, отвечаем на них и печатаем это дело в журнале.
А телефон так в ящике и лежит.

Видел в продаже пиратскую версию World of Warcraft. Как такое возможно?

Это невозможно. Скорее всего, на этом диске вы найдете антологию раз-

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

Внимание играющей общественности приковано к международному запуску Xbox 360. Кажется, уже все ведущие издания укрепились во мнении, что эта приставка – отличная альтернатива дорогому геймерскому PC. Интересуемся отношением дорогих читателей к апгрейдам и любительскому корпусоперебиранию.

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

Как часто вы проводите апгрейд своего домашнего PC? Что вы меняли в последний раз? Наконец, что лучше сейчас сделать: улучшить PC за $600 или приобрести Xbox 360?



Автор: **Tsukasa**

Полный апгрейд еще ни разу не делал с момента покупки своей машины (а это где-то уже больше двух лет как минимум) и, наверное, не буду делать, ибо меня и так моя машина устраивает.
А так по мелочи за все это время подкупил жесткий диск побольше объемом, да и несколько DVD ромов сменил.



Автор: **Gameart**

Апгрейд провожу раз в два года. Сделать последний апгрейд заставило банальное желание увидеть, как выглядят «Корсары 2» с использованием пиксельных шейдеров. Ну и очень нужна была видеокарта с поддержкой DirectX9. Что лучше: Xbox 360 или апгрейд? Ну, современный компьютер всегда пригодится, а Xbox 360 – постольку-поскольку. Все зависит от ваших желаний. Я бы компьютер апгрейдил, соблюдая свое золотое правило – никогда не покупать технику с пылу с жару по высокой цене.



Автор: **Петр**

Это было очень-очень давно, на замену железа меня сподвигли две игры. Первая – Quake 2. Тогда пришлось менять процессор. А вторая – это «Нереальный», который без 3dfx превращался в слайд-шоу. А потом я компьютер выкинул и купил новый. Конечно же, я лучше порадую свой любимый PC новыми игрушками: например, за $600 можно купить 7800-ую и 400 гигов для мусора. А Xbox 360 надо еще в деле посмотреть.



Автор: **=JjAR=**

Помню года три только и занимался, что апгрейдил, менял, дополнял… А потом плюнул и PS2 купил. Хоть нервы оставшиеся сберег.



Автор: **Мастер Слова**

Как правило, провожу апгрейд компьютера раз в год. Меняю, в основном, процессор, видеокарту, ну и иногда HDD. Спору нет: Xbox360 – вещь, но на нем нет Quake 4! (*неправда ваша, есть Quake 4 на Xbox 360. – Прим. ред.*) Хотя и его можно прикупить, в смысле Xbox 360!



Автор: **JK**

Как правило, когда я собираюсь апгрейдить PC, то прихожу к выводу, что дешевле будет купить новый, чем улучшать старый. Так что полноценным апгрейдом это не назовешь. А так – меняю комп раз в год. И считаю, что лучше проапгрейдить ПК на $600, чем покупать кота в мешке, pardon moi, в ящике.



Автор: **Piligrim**

С момента покупки компьютера (а это уже 2 года) сменил лишь оперативку на более мощную и DVD-ROM заменил более продвинутым DVD-RW. Никакого глобального апгрейда на 2006 год не предвидится, ибо PC использую лишь для Интернета, записи аниме и хранения картинок, иногда поигрываю и на нем, конечно, но эти игры (SW KotOR, «Пираты Карибского моря») особой мощи железа не требуют. Брать «Хгробс» как альтернативу смене железок, считаю, актуально, так как на нем точно будут выходить все более или менее приличные игры. А ведь также на нем, скорее всего, выйдут следующие Panzer Dragoon, Ninja Gaiden и (надеюсь) Shenmue 3... а как приставка «Хгробс» совершенно не годится, будем ждать PS3 и Revolution.

нообразных стратегических Warcraft. Чтобы получить работоспособный пиратский World of Warcraft, нужно взломать базу данных Blizzard, а это совершенно неподъемная задача. Даже если пираты вдруг найдут какую-то брешь в защите, программисты Blizzard перекроют ее за считанные часы.

Хочу задать до ужаса глупый вопрос: когда выйдут Heroes of Might & Magic V?

Вопрос, действительно, не фонтан. Как мы сто раз писали, выйдут они в начале следующего года.

Вопрос, наверное, не туда, но все же: можно ли апгрейдить ноутбук и, если да, то что именно? А то мне все говорят, что не стоит и пробовать.

Можно, конечно. По сути дела, ноутбук – это тот же PC, только собранный из комплектующих размером поменьше. Заменить в нем можно все, что угодно – но только если вы совершенно точно знаете, что собираетесь делать, и обладаете порядочным опытом сборки ноутбуков: многие машины спроектированы так, что возможность апгрейда не предусмотрена конструкцией. Так что либо несите его в мастерскую, либо одно из двух. Если вам дорог устаревший, но работающий ноутбук, не стоит и пробовать его апгрейдить.

Чем отличаются GameCube-версии Resident Evil 1, 2, 3, Code: Veronica, от версий для PS1/2? Прошу объяснить поподробнее!

Итак: первый Resident Evil для GameCube – переработанная версия, в которой, если верить Capcom, было реформировано 70% игры. Изменилось расположение комнат и зомби, появились новые загадки. Конечно, была улучшена графика. Resident Evil 2 и Resident Evil 3 – порты с PlayStation с улучшенной графикой. В эти игры не попали дополнительные режимы игры, которые появлялись в

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Мы решили немного изменить схему обратной связи с форумом «СИ». Начиная с этого номера одна страница «ОС» будет отводиться под традиционный мини-опрос, а еще одна – под случайные сообщения со случайной темы в одном из форумов на gameland.ru. Посещая веб-конференцию «Страны Игр», помните: специально обученный форумный робот следит за вами.

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

Игры для приставок >> Shadow of the Colossus



Автор: **John Davis**

Эх, пока не создашь темку, никто не пошевелится. Уже есть первый игравший форумчанин, Tsukasa. Делитесь впечатлениями. Средний балл на данный момент у игры 90%, а это очень даже хорошо!



Автор: **Tsukasa**

На письме запечатлеть свое мнение об игре вряд ли на данный момент получится по той простой причине, что в игре я провел ничтожно малое количество времени. Хотя уже сейчас я могу смело заявить, что отрицать то, что перед нами хит... хотя нет, даже не хит, а шедевр просто бессмысленно. Единственное что меня немного огорчило на данный момент – это не совсем отзывчивая камера, хотя к ней быстро привыкаешь... В общем, буду надеяться, что игру ждет не только признание геймеров, но и коммерческий успех.
P.S. Бьюсь об заклад, что первый босс для многих «прохожих» может стать последним, гы.



Автор: **Petty**

Вот свинство... В Европе игра выходит только в феврале. А как сама игра – в целом превосходит ICO? Кстати, разработчики уже трудятся над какой-то новой игрой для PS3.



Автор: **Dont Shoot!!!**

При упоминании ICO сразу побежал в магазин. Купил. Поиграл. Честно говоря, до сих пор в шоке. Почему я ничего не слышал об этой игре? Игра, действительно, чудо как хороша! В общем, мне даже стыдно, что я ничего о ней не слышал. Теперь мне пора за это убивать себя об стену.



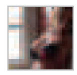
Автор: **Tatsuya**

Shadow of the Collosus действительно хороша, но приятного впечатления на меня она толком еще не произвела. Какая-то пустота присутствовала в роликах… трудно объяснить.



Автор: **MikeLordow**

Сегодня на канале «Рамблер» в передаче «Новости высоких технологий» рассказывали про эту игру. Кто еще не ознакомился, есть возможность узнать немного оттуда – передачу повторяют несколько раз в день, так что успевайте! Кстати, ICO они произносили как «ай-си-оу», я тоже думал, что так правильно произносится. Есть еще вариант «айко», но я называю «ико», мне так больше нравится и напоминает об одном дельфине.
А вы как думаете – как правильно?



Автор: **Tsukasa**

Не знаю точно, как правильно, но в кругу моих знакомых принято произносить название этой игры как «айко».



Автор: **TTforce**

Хех, а у нас – просто «ико». Хотя есть у меня один камрад, который называет ее «ай-си-о» (прошел черт знает сколько раз)...



Автор: **truePicaSSO**

Недавно увидел концовку – до сих пор разофигеваю. Нет, ну все можно было предположить, но такое... Получасовой марафон с последним боссом – ручонки трясутся, сердчишко стучит – и тут опаньки! Нужно концовкой добить – господин Уеда совсем не заботится о геймерском здоровье.

SMS БИТВА

Услуга бесплатная. Вы оплачиваете только работу вашего оператора.

Присылайте свои мнения на телефон: +7 (095) 514-7321

Мы предлагаем вам выбрать одного из двух оппонентов и прислать нам SMS. В сообщении должен быть заголовок «SMS-битва» и имя победителя.

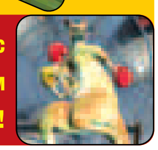
Let the sms-kombat begin!

Сегодня на ринге сошлись **два футбольных стандарта: FIFA 06 и Pro Evolution Soccer 5.**

Исход битвы зависит от вас.



В очередной SMS-битве Tekken с двухкратным преимуществом одолел Soul Calibur. То-то же!



версиях для Dreamcast. Наконец, Resident Evil Code: Veronica X на GameCube – практически прямой порт игры с PlayStation 2.

Не делают ли Shining Force 4?

Некоторое время так называли Shining Force Neo – ролевую игру с нетрадиционной для сериала боевой системой (Shining Force Neo была издана в Японии в марте 2005 года, в США – в октябре). О верной традициям Shining Force 4 сейчас ничего не известно.

Скажи, «СИ», а собирается ли Sony делать сиквел God of War? Игрушка-то здоровская.

Ведущий дизайнер и режиссер God of War Дэвид Джефф (David Jaffe) в интервью MTV ответил на точно такой же вопрос вот как: «Да, мы подумываем о продолжении, но сейчас мы лучше подождем и посмотрим, чего от нас хотят фанаты. А уж потом…»

Зачем в MGS3 по всей игре разбросаны зеленые лягушки?

Если найти и подстрелить все шестьдесят четыре лягушки, в конце игры Снейк получит stealth-камуфляж.

Есть ли на PS2 европейская версия Skies of Arcadia?

Skies of Arcadia вообще не выходила на PS2, даже в Японии.

Как вы оцените аниме Shaman King?

Как аниме для мальчиков оно не выдерживает никакой конкуренции с Naruto или One Piece: в Shaman King на порядок хуже и анимация, и музыка, и размазанный по сериям сюжет. Вот манга Shaman King – преотличная, ничего не попишешь.

Скажите, пожалуйста, будет ли Grand Theft Auto: Liberty City Stories выпускаться на PC? Так охота вспомнить былые времена, прокатиться по Liberty City в новом блеске и, конечно же, попроходить новые миссии. Очень сильно надеюсь!

Оставьте надежду. Еще ни одна игра не была перенесена с PSP на PC, и вряд ли это произойдет в будущем. Grand Theft Auto: Liberty City Stories останется эксклюзивом для портативной малышки от Sony.

Как вы считаете, что лучше: Need for Speed: Most Wanted или Burnout Revenge? Помогите выбрать!

Если у вас PS2, то выбор однозначен – Burnout: Revenge. При наличии Xbox'а хорошо бы купить обе игры, ну а владельцам PC можно рассчитывать только на Need for Speed.

Хотелось бы больше статей про «железо». Это будет когда-нибудь?

Наше издательство выпускает специализированный журнал «Железо», где можно найти всю необходимую информацию. Но мы планируем писать больше.

в продаже с 26-го декабря

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

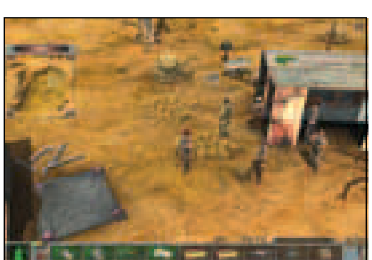
Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.



МАГИЯ КРОВИ

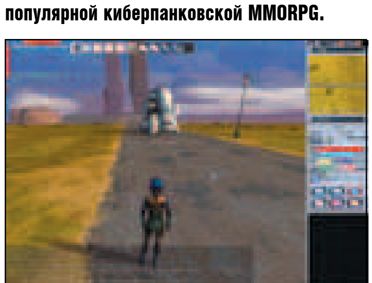
THE FALL: LAST DAYS OF GAYA

Спустя год после выхода немецкой версии постапокалиптическая RPG добралась до нас.



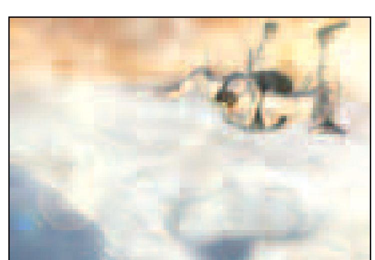
ANARCHY ONLINE

Подробное руководство для новичков по популярной киберпанковской MMORPG.



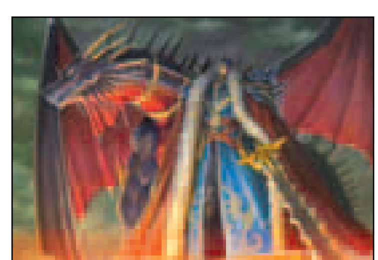
SPLINTER CELL 4

Старина Фишер угодил в тюрьму и должен выбраться. Подробности из Франции.



FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

Один из последних эксклюзивов для GameCube, великолепная тактическая RPG.



«СИ»



RPG «по-русски» – как много умещается в этом термине. Смешение жанров, использование славянской мифологии либо уход в неохваченные области. Удачные и не очень, долгоживущие и выкидыши, но всегда – необычные. Под конец года разработчики из Sky Fallen наконец-то порадуют нас выходом своего долгостроя, вобравшего в себя все лучшее: нешаблонный мир и сюжет, мощную графическую составляющую, и упор только на магию.

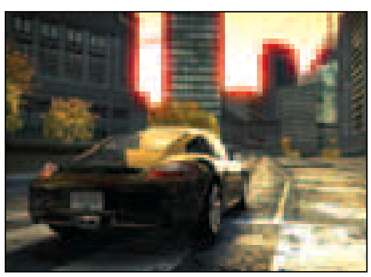
НОВОГОДНИЕ КОНКУРСЫ

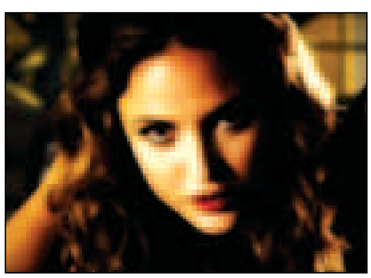
Мы вновь готовим для вас к Новому году свежий набор конкурсов, приняв участие в которых вы сможете побороться за массу чудо-призов: видеокарты и мониторы, системные платы и сотовые телефоны, аккаунты к MMORPG, игровые клавиатуры и акустические системы. Главными же подарками станут сразу несколько готовых компьютеров и, конечно, консолей! Не пропустите 1-й январский номер «Страны» за 2006 год, а мы, со своей стороны, постараемся сделать ваше участие в этом мероприятии по возможности интересным и веселым.



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

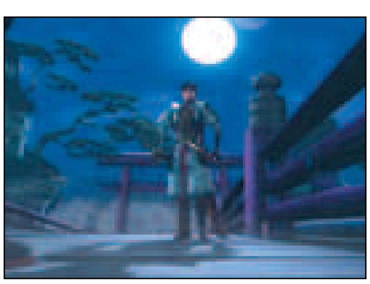
Кому-то – эталон аркадных гонок, кому-то – очередная поделка от Electronic Arts, выкачивающая из геймеров миллионы долларов. Вся правда об игре – в нашей рецензии.





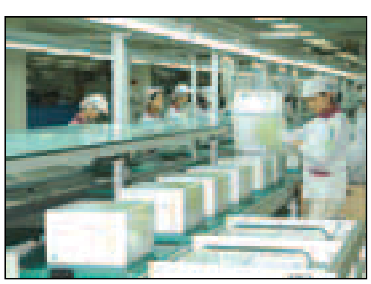
GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

Цветущая сакура безмолвно взирает на смертельные схватки благородных воинов.



ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ ИТОГИ ГОДА

Эпоха PlayStation 2, GameCube и Xbox подошла к концу. Что дальше?



СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

основан в 1996 году

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц.

№24 (201) ДЕКАБРЬ 2005 http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	главный редактор
Константин Говорун	wren@gameland.ru	зам. главного редактора
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Валерий Корнеев	valkorn@gameland.ru	редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Антон Карпин	karpin@gameland.ru	редактор «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD/CD

Александр Фролов	frolov@gameland.ru	ответственный редактор
Юрий Воронов	voron@gameland.ru	редактор
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	бильд-редактор

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова	alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Теодорович	teodorovich@gameland.ru	главный редактор
Иван Солякин	ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе gameland
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Дмитрий Баринов	barinov@gameland.ru	менеджер
Надежда Бабиян	babiyan@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)780-8824

PR-ОТДЕЛ

Максим Баканович	baxx@gameland.ru	руководитель отдела
Инна Яшина	yashina@gameland.ru	менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Мещеров Кирилл	mk@glc.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян	ervand@gameland.ru	

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Борис Скворцов	boris@gameland.ru	оперативный директор
Юрий Поморцев	yury@gameland.ru	издатель
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Yury Pomortsev	yury@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru, Тел.: (095) 935-7034, Факс: (095)780-8824

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная


Четкость в движении
LG
Life's Good
FLATRON
LG
Движущиеся объекты отображаются еще ЧЕТЧЕ с новой технологией, в которой время отклика
8ms
LG 1750SQ
Время отклика: 8мс
Контраст: 500:1
Экран: технология F-Engine
Количество цветов: 16.7млн
ТЕХНОТРЕЙД
(095) 970-13-83
WWW.TECHNOTRADE.RU


PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES
UBISOFT
СТРАНА
ИГР


СТРАНА
ИГР
KONAMI
DENKI
Wallace & Gromit™


СТРАНА ИГР
SQUARE ENIX
FINAL FANTASY® XII


大神
ŌKAMI
CAPCOM
СТРАНА
ИГР

СТРАНА ИГР II 24 | 201 II ДЕКАБРЬ II 2005

Prince of Persia 3 II Final Fantasy XII II Neverwinter Nights 2 II Call of Duty 2 II X3: Reunion II UFO: Aftershock II Ratchett: Gladiator II Suikoden Tactics II The Matrix: Path of Neo II The Warriors